

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - vita - NTENDO DS - N3ds - PC

ANÁLISIS

- Silent Hill Downpour
- Kinect Star Wars
- New York Crimes
- [Prototype] 2
- FIFA Street

AVANCES

- Dragon's Dogma
- Darksiders II
- Dishonored
- Sorcery

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

DESCÁRGANOS GRATIS



proyecto cromatic confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 39 - MAYO 2012

Y llegó Mayo con las flores



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe GTM
@mozkor17

Aunque parezca mentira por la climatología que llevamos, lo cierto es que estamos en primavera. Y como suele ser habitual en esta época del año, los lanzamientos comienzan a asomar la cabeza antes del tradicional parón de verano.

Dejamos Abril con sensaciones encontradas. Muchos lanzamientos. Pero seguramente solo uno recordaremos a final de año cuando hagamos repaso a lo mejor que nos deja este 2012. Hablamos de **The Witcher 2: Assassins of Kings**. Un título que los amantes del rol no os podéis ni debéis perder. Buenos pero sin llegar a las expectativas creadas en torno a ellos aterriza **Prototype 2, Silent Hill Downpour y los recopilatorios HD de Devil May Cry y Silent Hill.**

Y como siempre, con un ojo puesto en lo que hay, con otro en lo que vendrá, nos trasladamos este mes a Frankfurt para poder ver por primera vez en movimiento uno de los juegos que más va a dar que hablar en los próximos meses. **Fruto de la alianza entre Bethesda y Arkane**, hablamos como no podía ser de otra manera de **Dishonored.** Desde ya os recomendamos que lo sigáis muy de cerca. Lo que hemos visto de él, nos ha enamorado. Puede ser el tapado de este año.

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



staff GTM
GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Javier Lezón "J"

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES







índice

AVANCES



Lo vimos



ANÁLISIS



En Portada


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

S.T.A.L.K.E.R. 2 ha sido cancelado definitivamente

Llevábamos ya un tiempo con varios rumores que vaticinaban el cierre de GSC Game World y la consecuente cancelación del desarrollo del juego que tenían entre manos. Y al final este mes de abril ha ocurrido lo que parecía inevitable: No veremos la secuela de S.T.A.L.K.E.R.

Pero a rey muerto, rey puesto. Ya que de las cenizas del antiguo estudio ha surgido Vostok Games. Ante la negativa del dueño de los derechos de la franquicia de seguir adelante con el título original, el nuevo equipo se ha enfrascado en Servarium, un nuevo MMO FPS que llegará a nuestros PC's en algún momento del 2014 bajo la cada vez más exitosa fórmula del Free2Play. Veremos que puede ofrecer.

Prey 2 no ha sido cancelado. Al menos por el momento

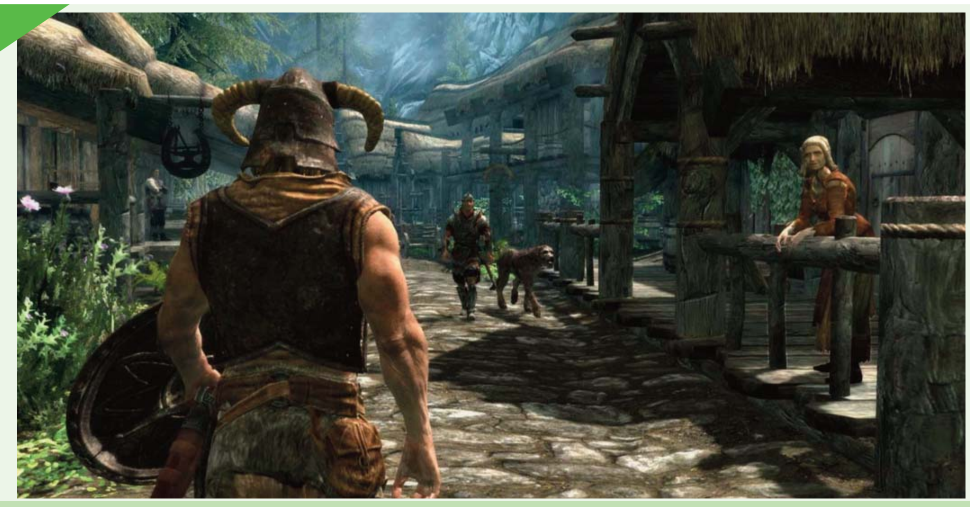
El anuncio de que Prey 2 no iba a salir en 2012 ha alimentado la rumorología de que podría llegar a ser cancelado en breve. Sin embargo en un escueto comunicado Bethesda ha querido zanjar la polémica surgida:

"*Queremos informaros de que el desarrollo de Prey 2 no se ha cancelado; no obstante, este título no se publicará en 2012 como estaba programado. Este retraso se debe a que el desarrollo del juego el pasado año no progresó satisfactoriamente y no cumple todos los requisitos en cuanto a calidad se refiere. Hemos hecho una importante inversión en el desarrollo de este título para poder ofrecer la experiencia que los fans quieren y esperan.*"

Arkham City tendrá versión GOTY

La nueva versión del juego contará con todo el contenido descargable aparecido hasta la fecha más el nuevo DLC anunciado recientemente La venganza de Harley Quinn. Este último aportará dos horas extras de juego en el que alternaremos el control entre Batman y Robin con el propósito de desbaratar los planes del malvado Quinn. Este añadido se podrá descargar a partir de finales de mayo a un precio de 9.99€ o 800MSP según la plataforma escogida.

Por otro lado, retomando el origen de la noticia, la versión GOTY está prevista que salga al mercado hacia medidos del próximo mes de septiembre. Otra oportunidad para probar uno de los mejores juegos del 2012.



Bethesda ha anunciado que TES V Skyrim tendrá soporte para Kinect gracias a una actualización gratuita que llegará proximamente. De esta manera podremos ejecutar más de 200 comandos gracias a nuestra voz



Vita nos da una de cal y una de arena en esta primavera

Sony parece que sigue sin cogerle el aire al mercado portátil. Este mes de abril se han hecho públicos unos datos realmente espeluznantes: Vita ha sido el sistema que menos ha sido capaz de vender en Japón en la tercera semana del mes al ser únicamente capaz de colocar 8.250 consolas en ese periodo. Muy, pero que muy lejos de su gran competidora, 3DS, que en el mismo ciclo ha colocado 8 veces más, yéndose hasta las 64.000 máquinas vendidas. Incluso su antecesora y ya casi caduca PSP fue capaz de vender el doble que Vita. La falta de un catálogo sustancioso está empezando a hacer mella.

Ya en nuestras fronteras, la filial española ha anunciado que durante un tiempo limitado tendremos disponible una oferta consistente en un modelo de la máquina 3G más una tarjeta de memoria de 4Gb por el precio recomendado de 279.99€. De momento esta promoción estará vigente hasta el próximo 31 de mayo. Recordemos que el lanzamiento de la máquina en nuestro país tuvo lugar el pasado mes de febrero a un precio de lanzamiento de 299€ el modelo 3G y de 249€ el modelo WiFi.



God of War Ascension será la próxima aventura de Kratos

Parece que a nuestro fantasma de Esparta favorito no le quieren dar ni un segundo de respiro. Después de protagonizar cinco capítulos -3 numerados y dos spin-offs- y de dejar Grecia, el Olimpo y el Tártaro erradicado de Dioses, Titanes y demás seres mitológicos es hora de rebobinar la película y contar algo del principio. Tirar para adelante después del cierre de la trilogia iba a ser ya rizar demasiado el rizo.

Así que prestos, Santa Monica Studios ha cogido el testigo y se ha propuesto contarnos los orígenes del hombre que se convirtió en Dios y cambió el *status-quo* del mundo para siempre.

De momento nada más. Parece ser que la fecha elegida para revelar cosas sustanciosas del próximo God of War va a ser el E3 angelino, donde tiene pinta de convertirse en uno de los focos de atención. Pero si tomamos como referencia los tortuosos desarrollos que sistemáticamente ha padecido la serie es más que probable que no lleguemos a verlo hasta 2014 o 2015. Y si es así, ¿será el último juego importante de PS3 o el primero de su sucesora?

Steam se acerca definitivamente a Linux

Que Linux cada vez goza de mayor protagonismo en el ámbito doméstico es un hecho. El sistema operativo libre por excelencia se ha ganado por derecho propio una cuota significativa de mercado. Y parece que Valve no quiere dejar escapar esta oportunidad de seguir expandiendo sus fronteras.

De momento no hay confirmación oficial por parte de la compañía que preside Newell. Pero es un hecho que ya hay varias capturas de Left4Dead 2 corriendo de forma nativa en Ubuntu. Una de ellas la podéis encontrar en la fotografía que acompaña esta noticia.

De momento se desconoce el número y el nombre de los juegos que aterrizarían en un primer momento en el estreno de la plataforma lider de distribución digital.

Nintendo confirma el desarrollo de New Super Mario Bros. 2

Nintendo sigue fiel a su estilo de no innovar demasiado en la búsqueda de nuevas IP's. Siguiendo el dicho de que si algo funciona, no lo cambies, el próximo mes de agosto tendremos secuela de New Super MarioBros. Esta vez para 3DS.

Como ya ocurriera con el original, de nuevo Mario, Luigi y el resto de la familia habitual de Nintendo protagonizarán un nuevo capítulo de plataformas bidimensionales de desarrollo horizontal. Su propuesta de diversión inmediata lo hace accesible a un gran abanico de jugadores.

De lo poco filtrado hemos podido intuir que podremos usar los poderes de Mario Mapache y Mario Oro, aunque la compañía japonesa nos ha emplazado a los próximos meses para ir conociendo más detalles.

Halo 4 llegará el próximo 6 de octubre

Microsoft y 343 Industries han anunciado que la próxima entrega de la saga Halo protagonizada por el Jefe Maestro llegará a Xbox 360 el próximo 6 de noviembre.

Halo 4 marcará el retorno del legendario Jefe Maestro y pretende convertirse en una nueva referencia en el entretenimiento interactivo. Cuatro años después de Halo 3, el Jefe Maestro regresa para enfrentarse a su destino y a un antiguo mal que amenaza a todo el universo. Desarrollado por 343 Industries, Halo 4 supone un nuevo comienzo para la franquicia de entretenimiento que ha vendido más de 40 millones de copias en todo el mundo, y ha inspirado varios best-sellers, cortos de imagen real, cómics, figuras de acción y ropa.



GTM Geek News:

Google Project Glass

Las gafas futuristas de Google



Hace una semanas Google presentó al mundo uno de los muchos proyectos que tienen entre manos. Se trata de Google Project Glass, un dispositivo con forma de gafas con el objetivo de facilitar la vida al usuario. La idea es que el aparato acoplado a las lentes proyecte información directamente en el ojo.

En el vídeo publicado la compañía de Mountain View muestra lo que sus gafas podrían llegar hacer en un futuro cercano, como mostrar el camino a tu destino mediante Google Maps, comprobar la información meteorológica, el estado del transporte público o responder mensajes mediante su micrófono.

Aunque faltan muchos detalles por confirmar, seguro que será compatible con los servicios de Google

Desde Google aseguran que todavía está en fase de “tormenta de ideas” y desean recibir todo el feedback posible.

Aunque es posible que tardemos años en verlo en el mercado -si es que llega- ya hay al menos una unidad de Project Glass rondando por ahí de la mano de Sergey Brin, uno de los fundadores de la compañía, quien ya las ha lucido en un evento reciente.

DeLorean prepara el DMC eléctrico

"¿Gasolina? A donde vamos no necesitamos gasolina."



El pasado mes de octubre Delorean Motor Company anunció su intención de fabricar una versión eléctrica de su más famoso modelo, un modelo adelantado a su época que incluía elementos como las "alas de gaviota". El CES de Las Vegas fue el lugar escogido para mostrar este clásico renovado que causó época gracias a ser la máquina del tiempo en Regreso al futuro, la saga protagonizada por Marty McFly y su amigo Doc.

Hace escasas semanas la compañía ofreció algunos detalles de este "nuevo" vehículo, que sigue siendo exactamente igual por fuera pero que cuenta con un gran cambio bajo el capó. Este vehículo, que lleva el nombre de DMCev, utiliza un conjunto de baterías de 32 kWh suministradas por Epic EV, junto a un motor AC, que le proporcionan una autonomía de hasta 160 kilómetros y aumentaría en unos 90 kilos. El motor AC del DMCev le permitiría aceler de 0 a 100 km/h en 5 segundos y alcanzaría una velocidad máxima de 200 km/h.

Su lanzamiento está previsto para comienzos del próximo año en Estados Unidos por 95.000 dólares, unos 73.000 euros al cambio. Costará casi el doble que la versión a gasolina, pero seguro que algún fan acérrimo de la saga, o seguidor del mundo del automóvil, se hará con una unidad de este clásico.

Mundo Smartphone:
Where is my water?

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Swampy es un simpático cocodrilo que tiene sana la costumbre de darse un baño de vez en cuando. El problema es que no lo va a tener fácil y nosotros tendremos que ayudarle. Swampy vive en las alcantarillas y nuestra misión será llevar agua desde la superficie hasta la toma de la bañera del reptil, hasta que esta alcance un nivel mínimo que le permita bañarse.

Para ello deberemos establecer el camino que deberá seguir evitando obstáculos, impidiendo que se corrompa al entrar en contacto con aguas residuales y usando en nuestro beneficio los distintos objetos que encontraremos a lo largo de los más de 200 niveles disponibles, que al más puro estilo Angry Birds se van ampliando por actualizaciones gratuitas cada cierto tiempo. Cada nivel es un reto, una dificultad perfectamente medida y una curva de aprendizaje adaptada a esta, lo convierten en un título que puede jugar toda la familia. Como es habitual, una vez superado un nivel no has hecho más que empezar, el próximo reto será pasarlo logrando los 3 patitos de goma que hay en cada fase. Para ello deberás hacer pasar el agua a través suyo, lo cual limita mucho las opciones y obliga a ser muy rápido y preciso.

Una jugabilidad sobresaliente apoyada en un aspecto gráfico notable, muy colorido y divertido, que conforman un acierto de Disney en el mundo del juego para móvil.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

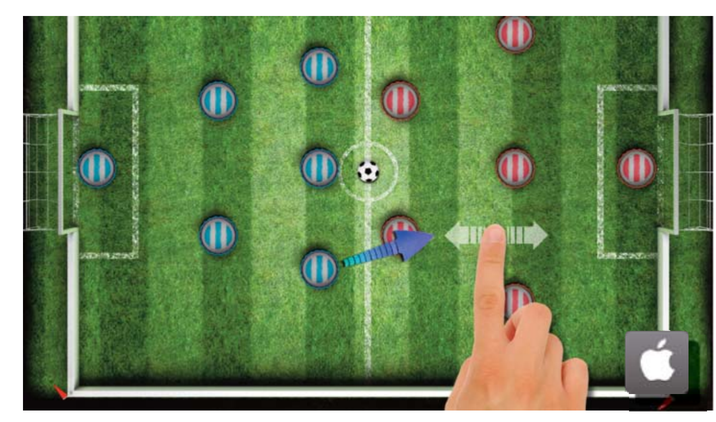
0,79€





Slide Soccer

No hace tanto que los chavales jugábamos a las chapas, ahora juegan a las “maquinitas ... y a las chapas en las maquinitas. Esto es, ni más ni menos Slide Soccer, partidos de futbol de chapas por turnos en tu dispositivo móvil. con distintos modos de juego, superficies y tipos de chapas. Y la posibilidad de jugar contra un amigo en el mismo dispositivo u online. Por si todo esto no te convence, el juego es gratuito con publicidad, y si quieres eliminarla debes pagar 79 céntimos que incluyen un pack de chapas y estadio o 1,59 € que te proporcionan el juego completo. Imprescindible para nostálgicos.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

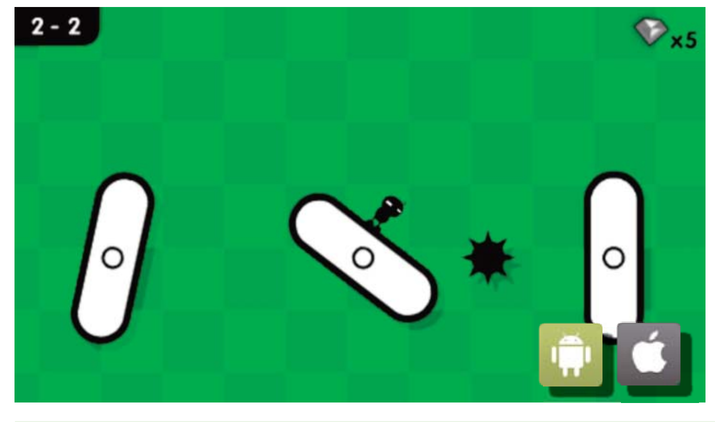
PVP:
gratuito (*)



They Need To Be Fed

Un juego de plataformas en el que la verdadera protagonista es la gravedad. Deberemos pasar de plataforma en plataforma saltando hasta llegar al monstruo a alimentar, pero teniendo en cuenta que cada uno de los objetos ejercerá una fuerza de atracción hacia nosotros que desviará nuestro salto y jugaremos con ello para saltar en el momento indicado desde la posición exacta para llegar donde queremos.

Unos gráficos simplones pero coloridos y muy funcionales sirven perfectamente a un juego que sirve tanto para pasar 5 minutos como para echar media tarde frente a nuestro smartphone.





Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
0,79 €





Descargas digitales

Trials HD

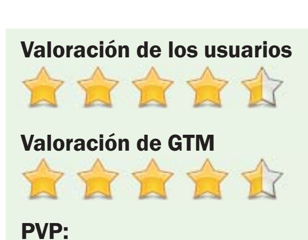
Aprovechando que este mes ha salido a la venta Trials Evolution, puede ser un buen momento para recordar a uno de los mejores juegos que hoy por hoy, y tres años después de su lanzamiento, sigue siendo uno de los mejores títulos arcades que podemos encontrar en el marketplace de Microsoft.

La obra de RedLynx es una pequeña joya. Un juego que se aleja completamente de los prejuicios podemos tener sobre él. No os dejéis engañar por las capturas: no es un juego de motos. Trials HD es un título de habilidad donde la simplicidad de su manejo choca de bruces con el exigente reto que presenta. Los últimos niveles pueden ser una auténtica pesadilla el conseguir superarlos.

Con tan solo tres botones (aceleración, freno y lanzamiento del conductor) debemos ser capaces de llegar del punto A al punto B. Por medio un sinfín de obstáculos puestos cada uno de ellos en el lugar que seguramente más son capaces de estorbar.

A pesar de los años pasados, el juego luce francamente bien gracias al excelente trabajo de modelación y gestión de recursos que el equipo desarrolló en su momento. No olvidemos que por aquel entonces aun seguía vigente la norma del tamaño de los juegos arcade.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

1200 MSP



Flowrider

Encasillado dentro del género de carreras de perspectiva cenital, Flowrider se presenta como una apuesta bien conseguida pero sin ningún tipo de alardes.

Técnicamente correcto, el juego presenta lo justo y necesario para no querer arrancarte los ojos en la primera partida. Obviando el apartado sonoro, que resulta un horror a todos los niveles, es en su jugabilidad donde lo convierte en una opción a tener en cuenta. Una vez acostumbrado a su control, éste se muestra bastante benévolo con el jugador.

Lamentáblemente más pronto que tarde acabará por aburrirte dada la poca dificultad que presentan los rivales y la escasa dificultad y que tienen los circuitos. Una alternativa para gastar puntos si buscas unos piques sanos.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

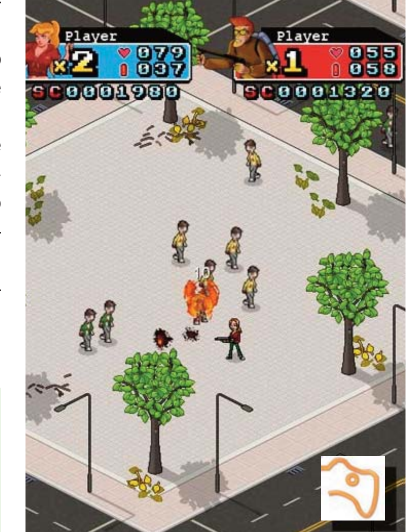
80 MSP

Zombusters

Si hay un género que parece copar la plataforma indie de Microsoft, ese es sin ninguna duda el twin stick shooter. Son tantos dentro de un género tan superficial que cuesta distinguirlos unos de otros.

Quizás uno de los mejor conseguidos sea precisamente Zombusters. Y lo hace de una forma extraña. Es tan malo técnicamente que llega a enganchar. Curioso pero cierto.

Bajo una perspectiva isométrica y de clara influencia retro controlaremos a nuestro personaje mientras hordas de zombis intentan acabar con nosotros en una sucesión que parece no tener fin. Nuestro arsenal apenas está compuesto por una pistola y un lanzallamas. Lo mejor sin lugar a dudas es su soporte para 4 jugadores simultáneos en una única consola.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:

80 MSP


Pepo '12
Monográficos by GTM
SCHAFER
episodio 8

Pocos cuentan historias como él

Su trayectoria supera a duras penas la decena de títulos en una carrera que se acerca a los 25 años. Y sin embargo es muy complicado encontrar un título que no resulte como mínimo notable

Dicen que hay gente que nace con estrella. Y si repasamos la carrera de Schafer puede ser un claro ejemplo. Apenas un imberbe, trabajó como asistente en la adaptación para NES del éxito Maniac Mansion. Corría 1990 y había logrado hacerse con el puesto gracias a su empeño como tester de Indiana Jones and the Last Crusade.

Impactado por el potencial que atesoraba, la mítica LucasArts le propone trabajar en un proyecto compartido con Dave Grossman. Aquél binomio fue capaz de concebir un título que es historia viva de los videojuegos: The Secret of Monkey Island. Tan solo un año después llegaría la brillante secuela y la segunda parte de Maniac Mansion: Day of Tentacle. Por aquél entonces ya era una figura consagrada y uno de los máximos representantes del género de las aventuras gráficas. LucasArts se frotaba las manos con el brillante que tenía entre sus manos.

Llegó 1995 y era el turno de Full Throttle. Con una brillante acogida por parte de prensa especializada tuvo el serio hándicap de no contar con el favor de un público que cada vez veía más arcaico el sistema de las aventuras point and click.

Desalentado por la tibieza de las ventas no fue hasta 1998 donde vimos a Grim Fandango. A día de hoy sigue siendo uno de los grandes referentes del género. Lamentablemente siguió los mismos pasos que su antecesor.

Tras una serie de proyectos cancelados, Tim decide abandonar el estudio de toda su vida para fundar Double Fine Productions. Alejado del género que lo encumbró salieron a la luz títulos como Psychonauts, Brütal Legend o Costume Quest. La cancelación por parte de EA de la secuela de su juego de rock supuso un nuevo desengaño para un hombre que tal vez no se lo mereciera por su gran trabajo. El año que viene volveremos a verlo por sus fueros.

GONZALO MAULEÓN



Creando clásicos

Maniac Mansion

Si bien su participación e influencia en la primera parte está demostrada, fue con Day of the Tentacle donde asumió el rol de dirigir el proyecto acompañado por Grossman.

Esta segunda parte transcurre unos años después de los hechos narrados en Maniac Mansion. Bernard, protagonista del anterior título, decide volver junto a dos amigos a la fatídica mansión. Sin embargo algo ha cambiado. Una de las creaciones de Fred Edison, el Tentáculo Púrpura ha tomado un residuo radiactivo por la cual desarrolla un ansia voraz de conquistar el mundo.

Visto lo visto, los tres amigos deciden usar la máquina del tiempo del profesor para retroceder en él y evitar de esta forma que Púrpura llegue a tomar el residuo. Pero algo sale mal y uno de los protagonistas viaja 200 años al pasado, otro 200 años al futuro mientras Bernard permanece en el presente intentando deshacer el lío en el que se ha metido el grupo.

Valoraciónes



93



95

Genio de las aventuras gráficas

Grim Fandango

Combinando de forma magistral dos temáticas tan diferentes como la cultura azteca y la sociedad americana de los años 30, Grim Fandango presenta una historia hilarante donde el humor negro se funde con un desarrollo narrativo del que muy pocos juegos a lo largo de la historia pueden llegar a presumir.

El protagonista Manny Calavera, hoy un icono de los juegos de los años 90, no era más que un triste vendedor de paquetes de viajes en el Departamento de la Muerte. Su ansia por conseguir nuevos clientes acaba por dar con sus huesos en la calle. Despedido y repudiado, su camino se cruza con Salvador Limones y una extraña invitación para unirse a la Alianza de las Almas Perdidas.

Este es el comienzo de una historia que se desarrolla a lo largo de 4 años en la “vida” del bueno de Manuel donde los continuos guiños y los giros argumentales hacen de Grim Fandango una aventura sumamente agradecida con el jugador. Una experiencia que todos deberían probar una vez.-



Valoraciónes



94



95

Lo próximo que veremos de él

Double Fine Project

Con su próximo proyecto, Tim Schafer ha roto todos los moldes establecidos. En su intento por conseguir financiación para su próximo proyecto hizo una llamada pública para que llegaran donativos desinteresados por parte de jugadores de todo el mundo. El listón estaba puesto en el millón de dólares. Al cierre de la campaña 87.142 jugadores habían donado la friolera de 3.336.371 de dólares. El creativo ya ha comunicado que el excedente recaudado servirá para hacer llegar su nuevo juego a más plataformas y poder ser localizado a más idiomas de los previstos inicialmente. El nuestro ya está confirmado.

El próximo juego estará basado en un género que domina a la perfección. Una nueva aventura gráfica point and click que mirará de frente a las grandes del género que fueron santo y seña en la década de los 90.

De momento la única plataforma confirmada, aunque como hemos dicho, no parece ser la única que recibirá el juego, es el PC. Tampoco contamos con fecha definitiva de lanzamiento, aunque el equipo espera tener lista una primera beta del mismo para este próximo mes de octubre. Sea como fuere es complicado que lo veamos antes de mitades del año entrante. Por cierto, todo el desarrollo será documentado.

Fecha de salida

06/2013

Lo que se ha dicho de él

"Esta nueva aventura gráfica llegará a PC, pero Schafer no cierra las puertas a otras plataformas. En concreto, por medio de una pregunta y respuesta en el Twitter oficial de creativo, no cierra las puertas a una posible versión para Wii U. En su llegada tendría gran peso el sistema de control de la nueva máquina de Nintendo"

3Djuegos.com




demakes
reimaginando el pasado

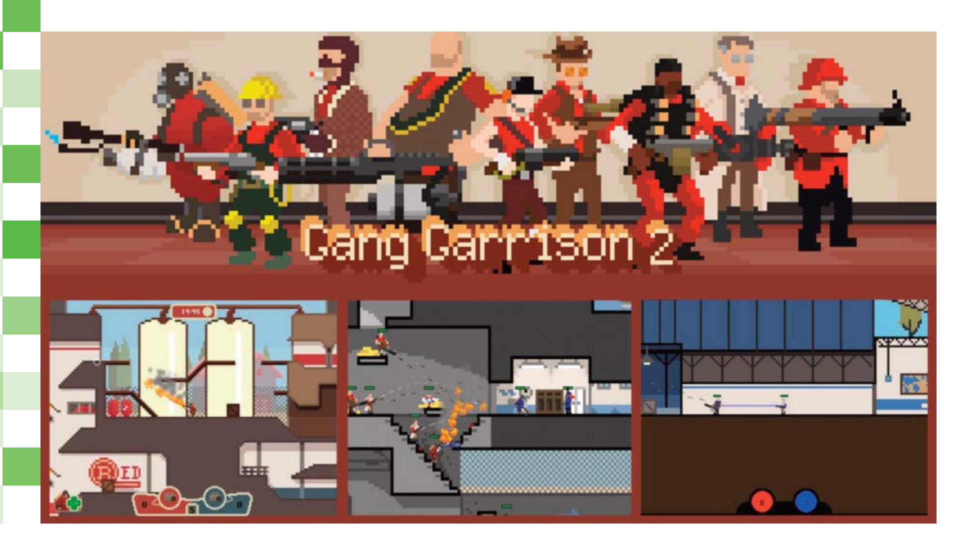
Demakes. Reimaginando el pasado

¿Os imagináis como hubiese sido un Uncharted en SNES? ¿o un Gears of War en Spectrum o Commodore 64? Esto es un demake, un ejercicio de imaginación en el que el autor recrea una saga actual con una apariencia de plataforma clásica. Un verdadero placer para los que nos gusta lo retro

Estamos en la época de los remakes HD, títulos y sagas antiguas que se remozan (o simplemente se redimensionan y filtran) para adaptarlas a los nuevos tiempos. Soy de los que piensa que, en la mayoría de los casos, es solo una forma fácil de hacer dinero por parte de las compañías, y una muestra más de uno de los problemas que amenazan la industria, una más que preocupante falta de imaginación. Imaginación que sobra en los "demakes" de los que trata este artículo. Los demakes no son más que la visión de un programador o grupo de programación de como serían los juegos y sagas actuales de haberse creado en la época de los 8 o 16 bits. En algunos casos como veremos incluso suponen un curioso cambio de genero o de registro dentro de la temática original. Algunos no pasan de ser meras curiosidades, otros en cambio son verdaderos juegos, que por su calidad merecerían un apoyo para su distribución en las tiendas digitales en las que encontramos infinidad de morralla que ocupa su lugar. Nunca llegarán por un tema de licencias y derechos, que ha provocado incluso que alguno de los proyectos más prometedores se hayan interrumpido o abortado. Lo que encontrareis en las próximas líneas y las imágenes que las acompañan no es más que la punta del iceberg de un fenómeno apasionante para todos aquellos que llevamos un tiempo en este mundillo, y amamos y valoramos el pixel por encima del polígono y la textura realista.

El fenómeno de los demakes no era nuevo, pero en 2008 sufrió un espectacular impulso gracias a la competición que organizo el portal TIGSource (http://www.tigsource.com) en el que participaron casi 70 juegos. El ganador de este curioso concurso es un ejemplo claro de como debe ser un demake, nos referimos a **Soundless Mountain II** de un tal Superflat. Se trata de un demake del gran Silent Hill 2 de Konami , pero con gráficos retro tipo NES. Es una pena que su autor nunca lo terminase y lo dejase con únicamente el primer nivel jugable. Aún así, su perfecta ambientación a pesar de las limitaciones técnicas, la multitud de guiños al original y la adaptación de la jugabilidad a un sistema tan diferente son notables y recomiendan su descarga





a todos los fans del survival horror de Konami y a todos aquellos que quieran ver como con unos pocos píxeles de unos cuantos colores, se podían hacer verdaderas maravillas jugables. (http://www.superflatgames.com/SoundlessMountainIIv1-00.zip)

En segundo lugar y a muy pocos votos de distancia encontramos **Gang Garrison 2**, desarrollado inicialmente por mrfredman y MedO, se ha ido mejorando con el tiempo mediante la colaboración desinteresada de otros muchos usuarios. Se trata de un demake del Team Fortress II de Valve en 2D. Como el original, se trata de un shooter multijugador con 9 clases diferentes de soldado y multitud de mapas diferentes, muchos de los cuales han sido creado por la propia comunidad que ha crecido en torno al juego, y las herramientas de desarrollo que los autores del juego han hecho públicas. Esto ha hecho posible incluso la existencia de mods, la creación de clanes y que el juego se siga jugando después de más de 4 años desde su lanzamiento para el concurso de TIGsource.

Gang Garrison 2 se puede descargar de manera gratuita desde el siguiente enlace: http://www.ganggarrison.com/download.php?file=1

Faucet, la comunidad tras Gang Garrison 2 tiene sus propios premios anuales (los Haxxy Awards) y amenazan con deconstruir otros títulos de Valve como Left 4 Dead e incluso el propio Garry´s Mod.

Otro juego de Valve que cuenta con demake es Portal. Los responsables del proyecto son Cymon´s Games y el título de mismo **ASCIIpOrtal**. Como su propio nombre indica se trata de una versión de Portal con gráficos realizados mediante código ASCII. Su aspecto gráfico puede echar atrás a algunos jugadores, pero su profundidad jugable y el excelente desarrollo de niveles lo convierten en uno de los títulos mas recomendables de este especial. Ver como se ha resuelto el juego con unas herramientas tan básicas y unos gráficos tan ¿minimalistas? se debería estudiar obligatoriamente en todo master de videojuegos que se precie.. (http://cymonsgames.com/asciiportal/#download)





Volvamos al concurso de TIG Source. En tercera posición quedó **Aquarium: The Underwater Cave Story**, un precioso demake de Aquaria, que no ha tenido continuidad en el tiempo y es una pena, porque visualmente es de los juegos más logrados y la jugabilidad, aún siendo muy retro, se deja jugar y acompaña perfectamente. Destaca también de este Aquarium una banda sonora que recuerda a las mejores de la época de los 16 bits, pura magia a base de beeps.

(El link de descarga “oficial” de Aquarium no funciona. Lo he tenido que buscar en el emule para poder jugarlo).

Tras Aquarium encontramos **Little Girl in Underland**, una particular visión soviética del ya particular American Mcgee's Alice. Hilarante, absurdo y divertido como pocos. Tanto su desarrollo como sus gráficos son geniales, aunque se trata más de una broma jugable que de un juego en sí. Aún así, muestra como incluso una obra tan personal y especial como el primer Alice de American McGee, tiene su contrapunto, y como un estudio de desarrollo independiente (Ivy) y con escasos recursos puede crear títulos de nivel y calidad. Solo haría falta un presupuesto mayor para que este Little Girl in Underland llegase a ser un juego comercial y se distribuyese en los canales indies habituales, Puzzle Bots de sus mismos creadores, y desde mi punto de vista mucho menos inspirado que Little Girl in Underland, está disponible para su compra en Steam.
Enlace de descarga:
(http://www.livelyivy.com/wp-content/uploads/Underland.zip)

En un meritorio quinto puesto colocó la gente de Artifact Entertainment su **House Globe**, demake del Homeworld de Relic. Este título les sirvió como base para sus posteriores lanzamientos comerciales: Demise: Rise of the Ku'tan y Horizons: Empire of Istaria, el escaso éxito de estos dos juegos se llevó por delante a la compañía, y con ella la posibilidad de descargar House Globe desde su página web.

En una inmerecida sexta posición encontramos **S.T.A.C.K.E.R., u**na de las propuestas más originales y rompedoras del concurso. ¿Es posible juntar en un juego Tetris con un shooter como S.T.A.L.K.E.R.? S.T.A.C.K.E.R. es la respuesta a esta absurda pregunta. Difícil, casi imposible el explicar la jugabilidad del título en unas pocas líneas. Probadlo y comprobareis como una mezcla tan extraña funciona, y a pesar de sus gráficos deficientes y un control bastante duro y complicado tiene ideas muy aprovechables para un juego de aspiraciones y presupuesto mayores. Se puede descargar desde la siguiente dirección:
https://docs.google.com/uc?id=0B513A7EohLoSYjVkYTg5MDMtMmU5Mi00ZDQyLThhNzYtNmVkYzE1NTI5ZjBk&export=download&hl=en)

Pero no todo es el concurso de TIGsource en el mundillo del demake. En el próximo número de Games Tribune continuáremos este artículo con algunos juegos que nada tienen que ver con esta competición, y otros que aunque participaron, no lograron una posición en el Top 10 del mismo, pero consideramos interesante dar a conocer.

TEXTO: J. BARBERÁN





15 minutos en

Jesús Fabré

The Gamer Inside es el primer proyecto documental audiovisual sobre la memoria histórica de las primeras generaciones de videojugadores. A un nivel más general, el proyecto persigue mostrar el impacto del videojuego en la sociedad a nivel global. Para ello analizaremos su influencia en sectores tan diversos como la educación, la cultura y la industria. Actualmente, se superan los 220 testimonios provenientes de personas demás de quince nacionalidades diferentes y entre 12 y 85 años, siendo la mayoría de nacionalidad española.

Este mes le damos la vuelta. Jesús Fabré, director del proyecto asume el papel de entrevistado. Descubrimos la cara más personal de su creador mientras repasamos el pasado, el presente y el futuro de The Gamer Inside.

A pesar de su juventud, el formato ha causado un gran impacto. Podéis encontrarlos en www.thegamerinside.com

GTM - Comencemos por lo personal ¿quién es Jesús Fabre?

Primero de todo agradeceros esta entrevista y vuestro interés por el proyecto. Contaros que Jesús es un señor de Murcia, amante de la música, los gatos y la dieta mediterránea, por sus venas corre sangre de ingeniero informático pero siempre ha tenido alma de comunicador. Actualmente anda enfrascado en un proyecto personal que une estas dos facetas y las enfoca a través del prisma del videojuego.

GTM - ¿Y el Jesús Fabre jugón?, ¿cómo te introdujiste en el mundo del videojuego?, ¿cual es tu primer recuerdo con un mando en las manos?, ¿que tipo de juegos sueles jugar?

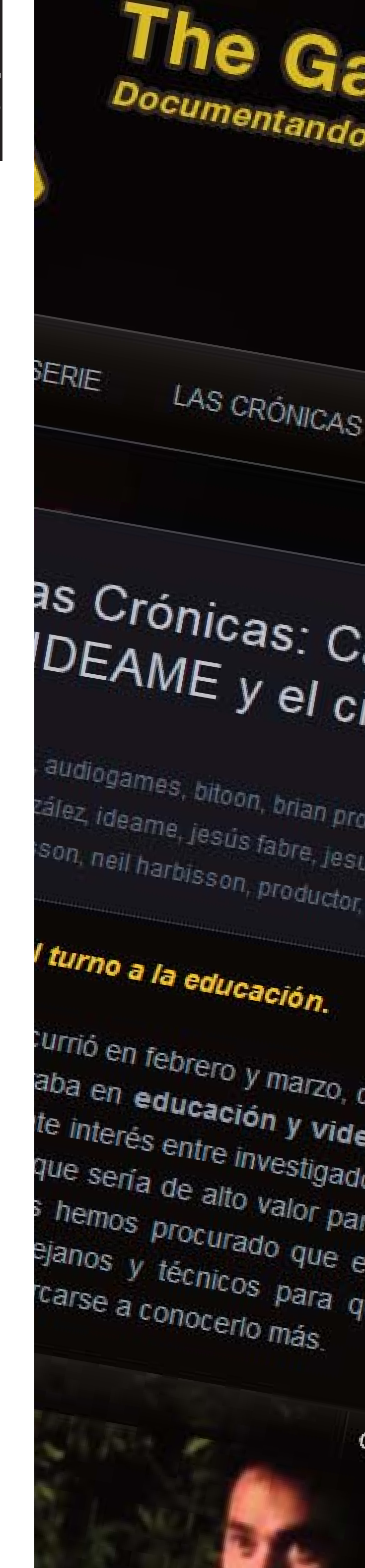
Mi primer recuerdo fue jugando un matamarcianos llamado Macross en un sistema clónico de NES, aquello me pareció increíble, como a tantas otras personas, tenía la sensación de estar frente a algún tipo de objeto mágico que incomprensiblemente me dejaba crear mis aventuras en la pantalla en la que antes sólo podía mirar. Me pareció algo de otro mundo, que albergaba una inmensidad de posibilidades. En la actualidad, tras haber pasado por muchos géneros y sistemas, la verdad es que tengo muy poco tiempo para jugar, y lo que hago es buscar esa partida rápida con algún amigo a algún juego de lucha, de disparos en primera persona, o de velocidad. Nunca he sido muy bueno en los juegos deportivos, pero si que tengo especial afición por los de carreras, las aventuras gráficas clásicas y los juegos de acción. Otra vena que me ha salido durante los últimos 2 años es la afición a los juegos indies, algunos son bastante originales y a veces tienen el poder de engancharme más que los AAA.

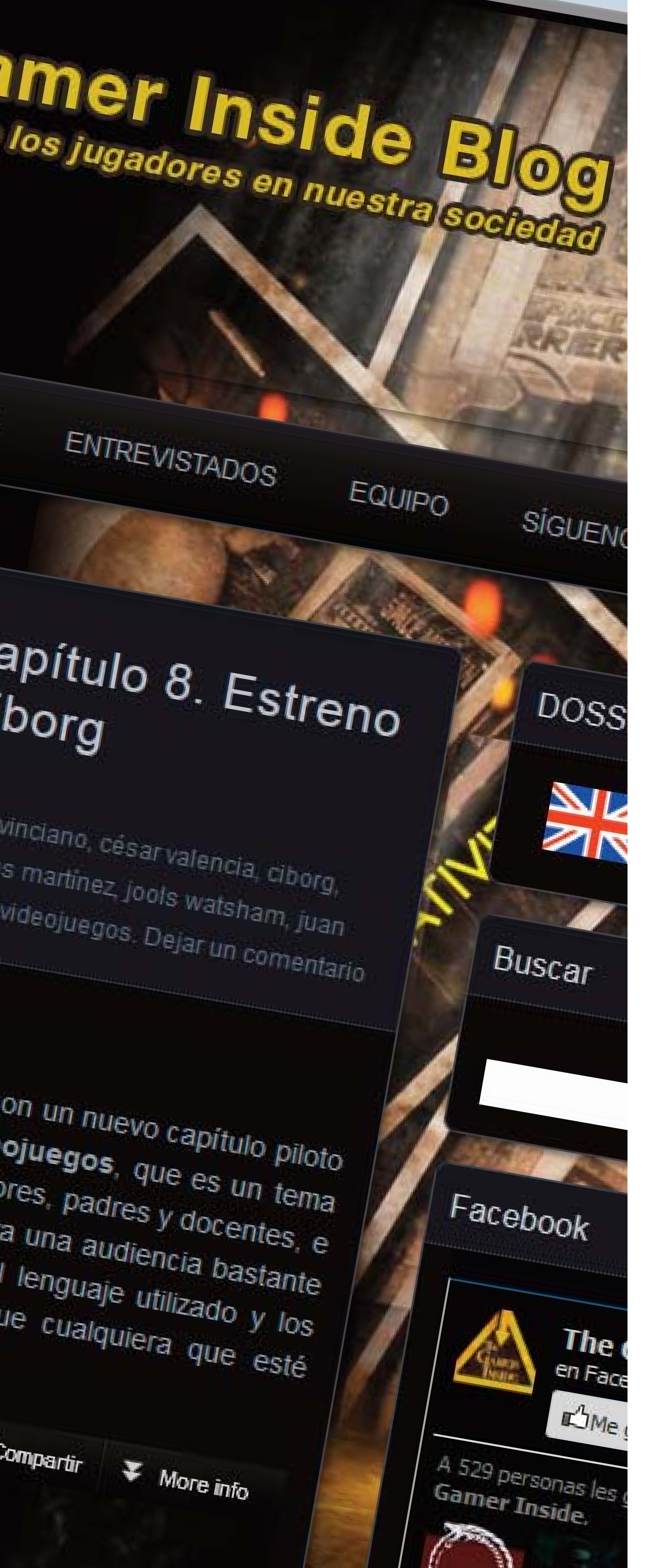
GTM - ¿Cómo surje la idea de The Gamer Inside?

Surge a partir de un pequeño un trabajo para la universidad que tenía que quería hacer en diciembre del 2010. Allí simplemente recopilaba historias de la evolución de distintos amigos y compañeros, todos ellos jugadores veteranos. Partiendo de esa base fue como me di cuenta de que habían muchos asuntos más que se podían contar sobre los videojuegos y las personas (tanto los jugadores que los consumen como los creadores y resto de la industria).

GTM - No habeis dado más que los primeros pasos de un proyecto mucho más ambicioso, ¿cuál es el objetivo del documental?

Así es, este no es más que en el arranque del proyecto, se que puede parecer algo lento, pero yo estoy firmemente convencido de que las grandes cosas no se consiguen de la noche a la mañana, y en el caso de The Gamer Inside no tenemos un espejo en el que mirarnos, por lo que es aún más complicado abrir una nueva vía como medio de comunicación audiovisual “indie”. Ahora mismo





vamos dando pequeños pasos hacia la creación de un canal de divulgación en el que se muestren, de forma amena y cercana, historias que tengan el videojuego y el juego como contexto y nexo entre ellas. La serie documental en sí viene a responder a muchas inquietudes y necesidades creativas que pasaron por mi cabeza durante varios años, y que afortundamente han encajado con las de muchos colaboradores que se han unido a la causa. El objetivo del proyecto es mostrar el impacto del videojuego en la vida de las personas que conforman nuestra sociedad, en una amplia variedad de aspectos de la vida (histórico, cultural, educativo, industrial). De la gran diversidad de campos en los que el videojuego impacta surge la división temática en cuatro canales que se ha realizado para desarrollar la serie.

GTM - No estas solo en The Gamer Inside, ¿cómo se han ido incorporando el resto de colaboradores del equipo? ¿Cómo os organizáis y repartís el trabajo?

En un principio me aventuré casi a ciegas, con mi cámara de aquí para allá, y sobre la marcha iba aprendiendo más y más sobre la edición de vídeo, iluminación, encuadre, cómo mejorar en las entrevistas, pensaba usar músicas Creative Commons de la red, etc... pero poco a poco comenzaron a unirse otros profesionales al equipo, gente a la que ya conocía, amigos de amigos, algunos que simplemente habían oído hablar del proyecto y les llamaba la atención... es equipo comenzó por el músico y compositor Jonathan Hall, uno de los primeros entrevistados y poco después se sumó Álvaro Redondo, artista 2D/3D, y con ello formamos el primer grupo de trabajo, fue entonces cuando se definió el concepto y estructura del proyecto, y se creó el primer teaser, lanzado en mayo de 2011. Desde entonces el equipo no ha hecho más que crecer y crecer hasta el día de hoy, acercándose a las 15 personas entre músicos, traductores y artistas gráficos. El trabajo lo repartimos según el tiempo que cada uno tiene y lo que mejor sabe hacer,



“Una de las entrevistas más impactantes es la de Brian Provinciano, desarrollador de Retro City Rampage. La historia de vida que tiene es emocionante”

“TGI es un proyecto personal y actualmente vive del trabajo que todos realizan en su tiempo libre”

“La entrevista a Stefano Arnold, presidente de TecToy fue curiosa. Me enseñó una foto de Ayrton Senna subido a un monoplaza ayudando a los desarrolladores de Super Mónaco GP”

sin herramientas como Skype o el correo electrónico este proyecto no sería posible. Por otra parte, es todo un reto sacar adelante un proyecto con tantas personas y más aún cuando dedican su tiempo libre, es por ello que valoro aún más el haber llegado hasta aquí y les agradezco a todos su apoyo.

GTM - Sorprende el formato de The Gamer Inside por temas y capítulos, ¿cómo surgió la idea de hacerlo así?

Desde los primeros meses del proyecto ya veía que era necesario realizar una división temática en los contenidos de la serie, viendo que queríamos tratar temáticas relacionadas con el videojuego tan dispares como la memoria histórica, la cultura, la educación o la industria, pero que no tienen por qué interesar a todos por igual. Lo vemos como una forma de cuidar al espectador, garantizándole que se le prestará más atención a las temáticas que más le interesen, según el canal.

GTM - ¿Os ha sorprendido el éxito de la formula?

Bueno, no sé si se puede considerar como un éxito desde el minuto cero (risas), pero al parecer a la audiencia le está gustando el material publicado. Todos estamos muy satisfechos con el trabajo realizado hasta ahora, y creo que eso es lo primero, crear las historias que te gustaría que te contasen.

GTM - Suponemos que uno de los problemas es la financiación del proyecto, ¿cómo lo habeis resuelto hasta ahora y que planes tenéis a corto y medio plazo en este aspecto?

Por ahora este proyecto se mantiene a base de mis ahorros personales y de enormes cargamentos de ilusión, en breve daremos a los fans la oportunidad de apoyar el proyecto con una campaña de crowdfunding. Más



allá de eso, el proyecto tal y como está concebido no tiene pretensiones de ser vendido a ninguna cadena o productora, actualmente nos planteamos como ayuda para su financiación el que diversas marcas apoyen económicamente la iniciativa a través de patrocinios.

GTM - ¿Existe algún tipo de ayuda o subvención pública para un proyecto de este tipo?

Si, existen ayudas del gobierno, como las de industrias culturales, sólo que estas ayudas, además de no haber salido aún este año, no financian el 100% del proyecto y primero sería necesario que un ente externo nos aportara una parte menor del presupuesto del proyecto. Por otro lado, las ayudas de los proyectos MEDIA a nivel europeo exigen ser una productora audiovisual consolidada y también rentabilizar el proyecto, dos condiciones que por ahora no cumplimos, ya que no es un proyecto de carácter comercial. La crisis que vivimos, con tantos recortes a los que nos están sometiendo, tampoco nos facilita precisamente encontrar ese flujo económico necesario para sacar adelante este proyecto al ritmo que nos gustaría. Pese a todo, aquí nadie se queda quieto y seguiremos buscando alternativas para sacar adelante a la criatura.

GTM - ¿Ha mostrado interés por The Gamer Inside alguna productora o cadena de televisión?

Hemos contactado con algunas cadenas de TV y sólo una de ellas mostró interés, pero ahí se quedó el asunto. De todas formas, como te comentaba antes, la serie está concebida más como un proyecto personal apoyado por diversos colaboradores y posibles patrocinadores, lo cual nos puede dar en el futuro la posibilidad de realizar trabajos audiovisuales por encargo para terceros que tengan el sello de calidad de "The Gamer Inside", pero en versión realmente profesional.

GTM - The Gamer Inside está dando sus primeros pasos, pero llevais ya más de 200 entrevistas. ¿Cuál o cuáles de los personajes entrevistados os ha sorprendido más?

Ciertamente entre más de 230 entrevistas realizadas hasta ahora es complicadísimo quedarse con una, dos o tres. La cantidad de entrevistas que te podría citar como sorprendente es enorme, cada persona tiene sus particularidades como jugador y como persona que le dan un encanto y muchos toques imprevistos a su entrevista. Por nombrarte a dos personas que me impactaron recientemente, una sería Brian Provinciano, el desarrollador de Retro City Rampage, que tiene una historia de vida realmente emocinante tras el desarrollo del videojuego, y Neil Harbisson, que es el primer ciborg reconocido por un go-



Las entrevistas a miembros propios del sector apenas son 60 o 70. El resto son a personas que son jugadores, educadores, investigadores o artistas

bierno, quien no está nada familiarizado con un videojuego, pero si que en su vida y su persona hay paralelismos muy evidentes con este.

GTM - ¿Cuál es la entrevista que os falta? Ese personaje que pondría la guinda al pastel.

Realmente no tengo la impresión de que haya una persona concreta que nos falte, porque el proyecto está abierto y dada la cantidad de horas recopiladas, tal vez siga inacabado de forma indefinida. Lo que estamos haciendo tiene un carácter muy personal, y mientras yo siga aprendiendo cuando hago las entrevistas no podré pensar en un final. Aunque ya que me preguntas, actualmente me haría mucha ilusión poder entrevistar a una mujer que supere los 80 años y que nunca haya tenido contacto con un videojuego, a Steven Spielberg o a un soldado que juegue a videojuegos en los descansos en medio de sus operaciones militares. Si alguno de los tres perfiles que he mencionado antes me lee y le apetece aparecer, que nos contacten encantados a nuestro blog :) (www.thegamerinside.wordpress.com)

GTM - ¿Alguna anécdota curiosa con alguno de los entrevistados?

En muchas entrevistas se han dado anécdotas de lo más interesantes, compartir momentos de emoción con los entrevistados mientras cuentan algunas experiencias que les marcaron profundamente es algo que no tiene precio. Ahora mismo me quedo con la visita a las oficinas de Tectoy en Sao Paulo el año pasado. Nunca se me olvidará el momento en el que entusiasmado, Stefano Arnhold, el presidente de la compañía, me mostraba la foto de Ayrton Senna sentado en una especie de recreativa con chasis de coche de F1, mientas estaba probando y ayudando a mejorar el gameplay de Super Mónaco GP a los desarrolladores brasileños.

GTM - Con la perspectiva de más de 200 entrevistas a personalidades del sector ¿en qué punto encontráis el mundillo del videojuego?

Realmente de personalidades del sector tendremos 60 o 70 personas entrevistadas, el resto son en su mayoría jugadores, educadores, investigadores y artistas del mundo de la cultura (lo que hace que no sólo midamos la salud de la propia indus-



tria del videojuego, sino también el estado del mundo en otros campos, como el cultural, social o educativo). Respecto a la industria del videojuego, percibo que ahora mismo está atravesando por muchos y muy rápidos cambios, tanto a nivel de modelo de negocio y orientación hacia nuevos productos que estamos viendo con el auge de dispositivos móviles y redes sociales, también está afectada por la piratería, los DLCs, juego por streaming, la popularización del videojuego entre toda la familia y el envejecimiento de los jugadores más veteranos... son múltiples factores que hacen ver esta industria abocada al cambio constante y que además engendra una fuente de historias tremendamente interesantes sobre las que investigar. Si te digo la verdad, me da miedo aventurarme a dar una opinión sobre qué ocurrirá, pero me quedo con la mejor noticia para mí, que es el auge y el buen porvenir que se le ve a los videojuegos indies, cuya filosofía y movimiento inspiran mucho a personas que tienen una idea y no dejan de trabajar en ella, aunque no tengan suficiente dinero para sacarla adelante con los medios que se merece, pero acaba siendo algo innovador, aire fresco para una industria mainstream algo saturada ya y hambrienta de dinero para hacer inversiones más y más elevadas, algunas con el gran riesgo de jugarse su propia continuidad en el sector..

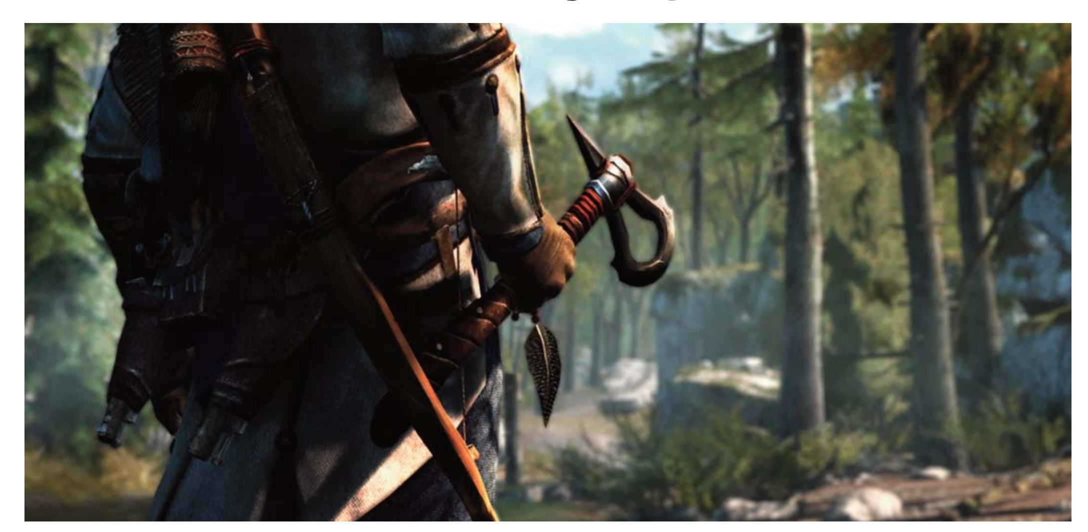
GTM - ¿Y la industria española?

Pues últimamente a la industria española no la veo especialmente bien, salvo las excepciones bien conocidas como Mercury Steam, Novarama, Digital Legends o Bitoon, En general las empresas de videojuegos españolas están sufriendo el terrible zarpazo de la crisis y las consecuencias de la mala gestión. Buen ejemplo de ello es el reciente ERE de Zinkia, o las manifestaciones que han habido en ENNE/GPM por parte de sus trabajadores al estar más de 4 meses sin cobrar. Es un sector difícil en un momento difícil para España... esperemos que se mantenga al menos unos cuantos años más a este nivel, y ojalá siga mejorando.

GTM - ¿Cuál es el siguiente paso?

En estos meses estamos terminando nuestra web y un buscador de vídeos que creemos que va a gustar bastante. Las previsiones pasan por publicar ambas webs junto con el cuarto y último piloto, dedicado a la industria del videojuego español a principios del mes de mayo. Una vez terminada esta fase veremos como evolucionan las cosas, ante todo seguiremos trabajando duro haciendo que este bebé que es The Gamer Inside de la mejor forma posible■

La falacia del videojuego



Desde hace años soy seguidor habitual de revistas, webs y podcast relacionados con los videojuegos y probablemente la afirmación que he leído o escuchado con mayor frecuencia sea la siguiente: Si un videojuego es divertido, entonces es bueno

Evidentemente, cuando uno enciende la consola no es para pasarlo mal, sino para divertirse, para, en definitiva, disfrutar de un rato agradable. A la propia industria del videojuego se la denomina acertadamente como industria del entretenimiento, ya que eso es lo que vende y no otra cosa.

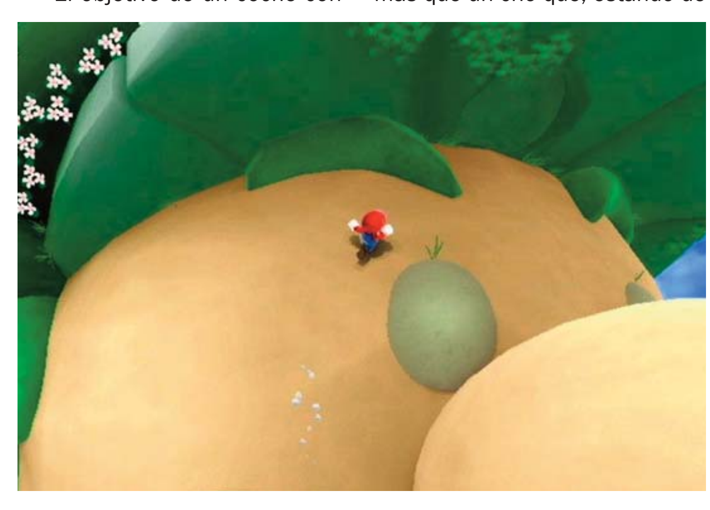
En este sentido un juego aburrido difícilmente podrá ser valorado como bueno, pero no creo que otro, por el mero hecho de divertir, no pueda ser considerado como malo. A mi entender la afirmación "si un juego divierte, entonces es bueno" es fruto del siguiente razonamiento:

El objetivo de un juego es divertir. Luego si un juego alcanza dicho objetivo, es decir, resulta divertido o entretenido, entonces no podrá ser malo, ya que cumple perfectamente con la finalidad con la que fue creado.

Parece una cuestión evidente, pero aplicando este mismo razonamiento en cualquier otro ámbito, es posible llegar a conclusiones erróneas. Por ejemplo:

El objetivo de un coche consiste en desplazarse más rápida y cómodamente de un lugar a otro. Por tanto, si un coche es capaz de hacer eso, habrá de ser necesariamente un buen vehículo.

Recuerdo cuando era poco más que un crío que, estando de





vacaciones en el pueblo, le regalaron a un amigo una escopeta de balines. Aquel verano disfrutamos como auténticos enanos disparando sobre latas y botellas. Cada blanco tenía su propia puntuación. Acertar a las latas, al ser más pequeñas, otorgaba más puntos. Las botellas, en cambio, eran de mayor tamaño y, por tanto, valían menos, pero hacer blanco en ellas resultaba más gratificante porque se rompían con violencia. Realmente era una lástima que la sensación de poder que transmitía hacer estallar el cristal en mil pedazos tuviera escasa puntuación a causa del tamaño, por lo que mi amigo y yo decidimos incrementar su valor colocándolas más lejos o en lugares en los que era difícil acertar. El caso es que este sencillo juego de tiro al blanco era realmente divertido, pero esta circunstancia no significa que fuera un buen juego ni, desde luego, nos convierte a mí ni a mi amigo en grandes diseñadores de juegos.

Coge ahora ese apacible entorno rural en el que de pequeño jugaba a indios y vaqueros, y sustitúyelo por una calle de Berlín en 1945, el canto de las cigarras por explosiones de morteros, las nubes blancas que surcaban el cielo por impresionantes aviones de guerra vomitando bombas desde sus entrañas y la botellas de cristal por infantería nazi. Para terminar envuélvelo todo en espectaculares acordes épicos. Suena increíble, ¿verdad? Ahora apuntar ya no sólo resultará divertido, sino que cuando lo hagas probablemente tu corazón latirá a 180 pulsaciones por minuto y cualquier analista quizás dicte la siguiente sentencia: “esto es un nueve”.

Hoy en día la ambientación lo es todo. Haciendo buen uso de ella cualquiera con dinero puede conseguir que le lluevan los premios y que el reconocimiento de crítica y público sea generalizado. Pero lo cierto es que, hablando en términos de jugabilidad, poca diferencia existe entre pegar tiros en un pueblo de Galicia o hacerlo en una capital alemana. De hecho la única distinción puramente jugable radica que en el primer caso los enemigos son latas de guisantes y en el segundo soldados que se comportan como



latas de guisantes. ¿Acaso es este un detalle tan significativo como para marcar la diferencia entre un suspenso y un nueve?

Soy el primero en disfrutar y apreciar el espectáculo en HD y 5.1, y considero que cumple una función esencial, pero al mismo tiempo procuro darle la importancia que se merece, ya que opino que se trata de un elemento exógeno que ha de estar al servicio del juego, contribuyendo a engalanarlo o a enriquecerlo, pero sin llegar nunca a usurpar su lugar. Si esto sucede el desarrollador se estará sirviendo de la brillantez audiovisual o de un nivel de producción estratosférico para ocultar un planteamiento jugable deficiente. Si tales carencias del diseño no son demasiado graves o no hacen del título algo injugable, puede que resulte incluso divertido, pero no por ello será un gran juego.

Reivindicar con entusiasmo el carácter artístico de un medio y al mismo tiempo exigirle tan sólo que te haga pasar un buen rato o, más correctamente, enjuiciar sus obras en función de lo divertidas que resultan, constituye, a mi entender, una incoherencia considerable. A mi juicio el analista no puede detenerse en la diversión que le ha deparado un título, sino que ha de procurar ir un paso más allá, tratando de discernir si las mecánicas de las que se sirve para divertir son adecuadas, en qué medida funcionan, si aportan o no alguna novedad, etc. para determinar, así, la calidad del título en función ellas y no sólo de lo contento que esté al apagar la consola. De no obrar de esta forma, cualquier medianía le parecerá sin duda fantástica. Al fin y al cabo el camino hacia la diversión es corto y sencillo de recorrer: basta una tarde de verano, espíritu joven, una escopeta de balines y unas pocas botellas vacías de Coca-Cola.

JAVIER LEZÓN "J"
PODCAST GAME OVER





GAMES TRIBUNE MAGAZINE
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

GTM Opina:

Parches que pinchan



Dani Meralho

Redactor de GTM

Que un juego necesite un parche al poco de su lanzamiento, es algo que ya no debería sorprendernos. Pero... ¿qué sucede cuando este da más problemas que soluciones?

Ni siquiera los más grandes y con mayores presupuestos –Mass Effect 3 o Skyrim por nombrar los más mediáticos y recientes-- se libran de la dejadez de los programadores y las prisas por sacar un producto en una fecha determinada. Es algo a lo que por desgracia y como colofón a esta actual generación, hemos acabado claudicando. Se podrían contar con los dedos de una mano, aquellos lanzamientos que no han atosigado al jugador con interminables actualizaciones; ya bien semanales como diarias, o incluso a las pocas horas de su salida.

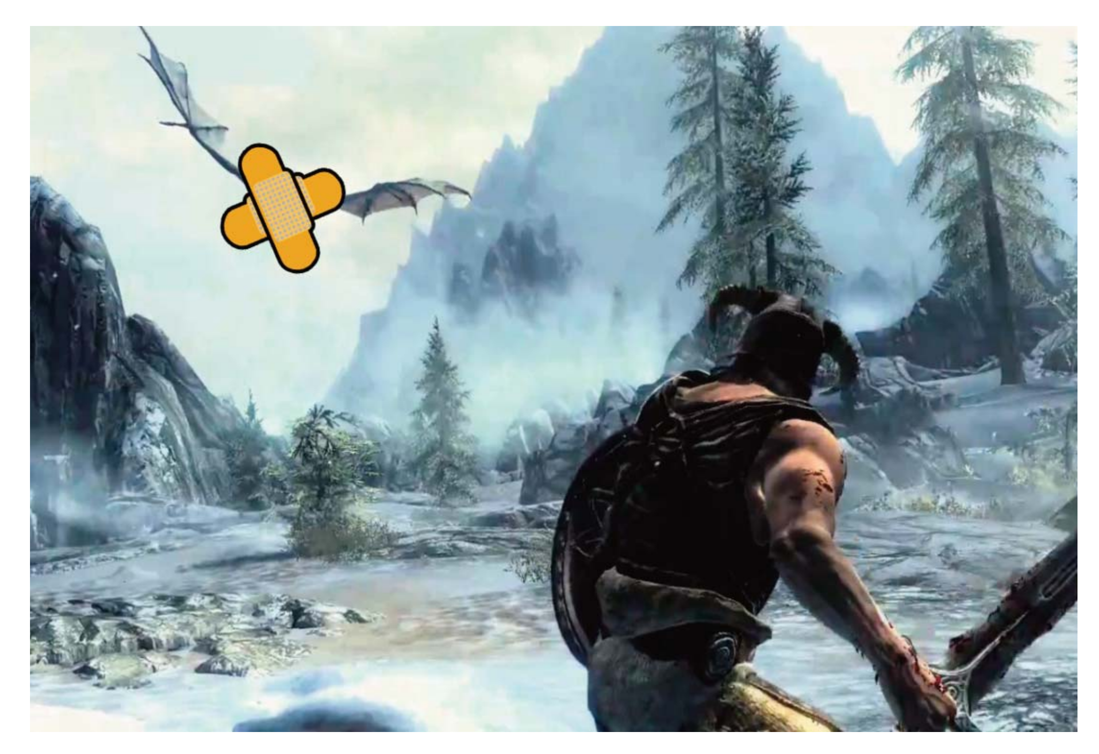


Una práctica molesta, y si cabe todavía más odiosa, cuando por motivos ajenos al usuario ésta ofrece más problemas que soluciones --los títulos mencionados al inicio de esta opinión son una gran muestra de ello-- Mientras **Bethesda** parece querer batir un record en el ranking de los parches fallidos en menos de medio año; con un Dovahkiin que desde la 1.2 está que no levanta cabeza, Mass Effect por su parte no es que haya hecho muy bien los deberes.

Vale que un sistema tan abierto como el Pc se preste a diversos errores en según qué configuraciones. Pero que esto suceda en consolas es más que discutible y denota una total irresponsabilidad. Mandar al traste varias decenas de horas dedicadas al juego o incluso más es, por lo general, uno de los problemas más comunes.

Que en sistemas cerrados como las consolas tengamos que padecer este problema, denota irresponsabilidad

Casi a mediados de abril, la saga estrella de **EA** con su último parche, evitaba que los jugadores de consola pudieran conectarse a alguno de sus servidores. Eso en el mejor de los casos, ya que lo



más probable era que el jugador no lograra pasar del menú.

En el caso de Call of Duty **MW3** esto es todavía más desconcertante. Tras el último parche el lag parece una constante y no son pocos los que han terminado por arrinconar el juego hasta que corran tiempos mejores.

¿Esto es serio? Obviamente no. Somos como aquellos pacientes --como tantas veces ha pasado-- que se operan de algo para que finalmente los vuelvan a abrir con el fin de retirarle una gasa olvidada.

A propósito o no --ya tengo mis serias dudas-- los desarrolladores deberían tomarse muy seriamente lo que hacen si es que quieren convertir su negocio en algo viable. Ni somos gran parte de sus compradores muchachitos con apenas una década encima, y de serlo tampoco sería recibo, ni nadamos entre euros. Mucho nos cuesta hacernos con un **videojuego** por encima de cuarenta euros para que aún por encima se nos ofrezca un producto poco cuidado.

Respuestas en el soporte del tipo “borra todo y reinstálalo de nuevo” no son para nada confiables y sólo dejan entrever la falta de profesionalidad con la que se toman nuestras preocupaciones.

Mirad ahora hacia atrás, y decidme cuántas compañías hacen las cosas realmente bien. Cuántas se echan a dormir sabiendo que, salvo errores menores y puntuales, han realizado un producto redondo y nada reprochable.

Respuestas en el soporte del tipo “borra todo y reinstala” no son nada confiables y sólo dejan entrever falta de profesionalidad





Wii U Power? Why not?



Tras los rumores y desafortunados comentarios depreciativos sobre la nueva máquina de Nintendo, salgo al paso en defensa de esta consola. Me acojo al sentido común y a la experiencia de Nintendo, para pensar que Wii U tiene mucho que ofrecer y que finalmente acabará sorprendiendo tanto por posibilidades como por los títulos que están por venir



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Si bien en el instante en que se barajó la posibilidad de realizar este **Wars** tuve mis dudas, al final tengo que reconocer que he tenido que retractarme en mi desconfianza. Y es que pese a las numerosas idas y venidas, rumores y comentarios vertidos sobre la nueva portátil de **Nintendo**, parece confirmarse definitivamente lo que todos estábamos esperando: **Wii U** verá la luz durante los últimos meses de este año de 2012.

Una cruda espera que --junto con la arraigada costumbre de Nintendo por mantenerse siempre un paso tecnológicamente detrás-- ha servido para avivar las habladurías de miles de aficionados y ser la coletilla tópica y típica de renombrados entendidos en el sector. Pestes difundidas aquí y allá acerca de las --en teoría-- nulas capacidades de esta nueva consola frente a la competencia, que sumado al prudente secretismo que existe en torno a su hardware, no sólo no ayuda sino que acrecenta la desazón del público en torno a esta máquina.

Pero Wii U, y tal como Nintendo así ha asegurado, es mucho más y no basará su éxito en sus excelentes capacidades gráficas y velocidad de proceso. Wii U ofrecerá al igual que lo hizo su antecesora, un sistema de juego novedoso que la convertirá en otra gallina de los huevos de oro como lo fue **Wii**. Un sistema sin igual y que seguramente será el nuevo rival a copiar tanto por Microsoft como por Sony. Con una cantidad de títulos nada desdeñable con la que los usuarios volveremos a confiar de nuevo en lo que un día fue el mundo del videojuego.

Es bastante pretencioso por mi parte asegurar que habrá un punto y aparte en cuanto esta consola pise el mercado. ¿Por qué no? Lo hizo con Wii y lo hizo con sus pequeñas portátiles desde la **Gameboy**. Nintendo lo puede y viendo el fiasco --en terminos generales eso sí-- que ha supuesto su 3DS, la gran N no va

Un diseño cuidado y mimado

Es imposible no comparar el diseño definitivo de Wii U con otras grandes marcas como Apple. Líneas sencillas, colores claros, que muy posiblemente terminen con una nueva gama, y una facilidad de manejo como sólo Nintendo puede dar.

He ahí la clave y lo que será el siguiente punto desde el que partir. Nintendo siempre ha ofrecido una facilidad de uso y un acercamiento sin igual tanto a pequeños como a mayores que tanto Sony como Microsoft han querido copiar. De las pocas compañías consagradas en hacernos la vida sencilla.



a volver a equivocarse. Hay mucho en juego y tiene la sobrada experiencia como para no volver a repetir sus errores. Dudo mucho de que saque pecho sin tener un as bajo su manga.

Además, si tenemos en cuenta a estas alturas --algo que ya todos sabemos-- de que las conocidas filtraciones no son más que globos sonda utilizados para conocer la opinión de los jugadores, el circo está más que servido. Quieren saber qué esperamos y de ese modo actuar en base a lo que realmente nos molesta.

Una potencia menor, aunque es una parte importante para el desarrollo de títulos que ofrezcan una mejor inmersión, no decide ni mucho menos el éxito de una plataforma. La historia de los videojuegos está más que sobrada de numerosos ejemplos que lo corroboran.

Que algunas compañías comiencen a mover sus fichas decantándose por dar soporte a esta consola dice mucho acerca de lo que está por llegar. **Ubisoft** sin ir más lejos, se ha confirmado como third party y proveedora de software (juegos) para esta consola. No es tonta y algo sabe que nosotros desconocemos. Nadie firma un contrato a ciegas y sin saber en dónde posa su trasero. Mucho menos cuando hay tanto dinero de por medio. Y si, como ellos mismos dicen, se muestren tan emocionados por el hardware de la consola pese a los numerosos “rapapolvos” que está recibiendo, pone en tela de juicio todas las habladurías escupidas hasta el momento.

No tendría sentido de todos modos, sacar al mercado una consola inferior y que --tal y como tanto se encargan de cacarear competencia como detractores-- no pueda seguirles el ritmo a las mayores de sobremesa. Sería un gasto y un esfuerzo inútil si ya de primeras se muestran al mundo en inferioridad de condiciones. Absurdo y una estrategia que me niego a creer. Mucho más propio de unos recien llegados que de un nombre consagrado como lo es la compañía que lidera **Satoru Iwata**.

Por lo de pronto y con toda esa incontinencia carente de valor germinada desde los foros de videojuegos, Wii U será una opción tan capaz como lo son Ps3 o Xbox 360. Es verdad que la Vita está ahí y que las capacidades de la pequeña de Sony son brutales, aunque nada que no se pueda superar.

Pero salir más tarde y con tanto tiempo , tiene como todos sabemos, enormes ventajas: desde aumentar su capacidad de memoria hasta añadirle cualquier otro gadget sorprendente. Nintendo, vuelvo a repetir. Puede si quiere y no va a desaprovechar esta oportunidad.

A otro con ese cuento



Si los datos técnicos filtrados son ciertos, Nintendo puede estar jugando peligrosamente con fuego. Con Wii lanzaron la moneda al aire y la suerte dictó que cayera de cara. El camino iniciado es una peligrosa ruleta rusa en la que en la próxima generación puede no salir muy bien parada



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

Aún no ha llegado al mercado y los mentideros de Internet ya nos avisan que va a llegar desfasada. Apenas un tanto por ciento ridículo superior en potencia y posibilidades que las actuales máquinas del mercado. Máquinas con un hardware que va camino del séptimo año de vida y que la lógica invita a pensar que pronto van a dejar su sitio a sus sucesoras. ¿**A qué juega Nintendo**?

Me cuesta encontrar respuesta. Pero siempre hay algún Nintendero acérrimo que me sale siempre con la misma cantinela: "**La potencia no lo es todo. Lo que importa es que sea divertido**". Para esto suelo tener preparado mi zás: "**Ya, ¿Cuánto te has divertido en los últimos tres años con tu/nuestra Wii?**" Porque mientras cada mes tenía dos o tres lanzamientos potentes en las otras consolas no divertidas, en la del cazamariposas tenía que darle vueltas una y otra y otra vez a los mismos tres juegos de siempre.

Pero supongamos por un momento que acepto ese envite de que potencia no lo es todo. Si el salto teconológico no es necesario para hacer mejores juegos, como bien leí hace bien poco en un foro, estoy segurísimo que Shenmue hubiera sido el mismo gran juego en MegaDrive...

No. Es una postura demasiado forzada y muy complicada de mantener. Mayor potencia bruta es de cajón que no te garantiza mejores juegos. Pero aún es más de Perogrullo que no te va a limitar a hacerlos. Con mayores capacidades, el abanico de opciones se abre. Lo peor de todo es que yo sí que me creo ese globo sonda lanzado. Y me lo creo porque desde Cube Nintendo ha decidido tirar de marca antes que de producto.

Cada día que pasa veo mucho más complicado que Iwata, Miyamoto y compañía dominen las ventas de la próxima generación. Es un hecho que su máquina es la que menos horas encendidas pasa y la que mayor

Rumores, rumores

¿Y de dónde viene toda la controversia? La liebre procede de desarrolladores anónimos que aseguran que la nueva máquina ni siquiera es tan potente como X360 y PS3. Incluso van más allá al asegurar que un binomio entre Vita y PS3 puede ser mejor propuesta que la opción de WiiU.

Como toda fuente anónima, sus declaraciones hay que tomarlas con pinzas. De momento no se han revelado ningún dato técnico y lo único declarado es que va a ser "*algo más potente que las actuales consolas del mercado*". Veremos cuánto es es ese algo. Pero cuando el río suena...



porcentaje de desencanto acumula entre sus propietarios. ¿Cuántos de esos dueños de Wii's empolvadas van a volver a poner su confianza en una máquina que como novedad aporta un periférico? La lógica me hace pensar que son millones de usuarios perdidos. A lo que hay que sumar el hecho de que los jugadores casual es complicado que den el salto en una época de recesión económica mundial cuando ya tienen algo en su salón que cumple a día de hoy su función de entretener. Más los que no la van a comprar porque simplemente pasan de la línea Nintendo.

Pero si hay algo que realmente me preocupa de esta política es la tibieza con la que las thirds están afrontando su estreno. Estamos a menos de 6 meses para que llegue a las tiendas y fuera de algún que otro multiplataformas, los exclusivos brillan por su ausencia. Y lo que hay anunciado de estos últimos no son en ningún caso un vende-consolas.

¿Cuánto va a ser capaz la nueva máquina de aguantar el tirón antes de ver como cada vez se espacian más y más los lanzamientos en el tiempo? Pues seguramente lo que dure el último coletazo de la actual generación. En cuanto desembarque la siguiente, con el lógico aumento de prestaciones, WiiU volverá a quedarse como la niña fea con la que solo bailarás porque te da pena. Puede que sea capaz de aguantar el tipo a nivel gráfico. Pero las nuevas rutinas, las nuevas mecánicas, la mejor gestión de inteligencia... en definitiva, todo lo que te permite las nuevas gestiones de recursos fruto de su superioridad técnica vas a tener que paliarla con añadidos para tu periférico. Y todo porque ha decidido que va a ser menos potente.

Con una visión agorera nos encontraremos ports capados en el mejor de los casos en los que podremos gestionar el menú del juego desde nuestra nueva y flamante tablet. Simplemente porque tu rival es capaz de poner 200 enemigos en pantalla a 1080p y 60Hz mientras tú tienes que conformarte con la mitad. ¿Lo hará peor juego? No. Pero seguramente lo disfrateré mucho más a pleno rendimiento y podré sacrificar el hecho de tomarme la poción de turno teniendo que entrar en un engorroso menú con dos clicks en vez de hacerlo directamente con el dedo.

"*Ya, pero no podrás jugar ni al nuevo Zelda ni al nuevo Mario*". Cierto, pero después de haberlos visto hasta en la sopa, creo que puedo estar una temporada sin ellos. No. WiiU no es una consola para mí. Pero tampoco la veo para competir.

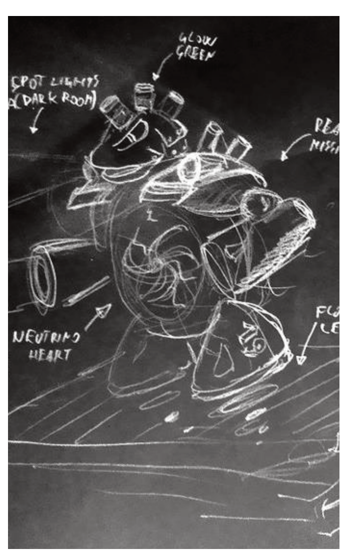


desarrolla: Alessandro Salvati · **distribuye**: ? · **género:** plataformas/acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** ?· **edad:** ?

A.D.O.N Project

Robot todoterreno

Aunque todavía se encuentra en fase de creación, A.D.O.N Project reune todas las cualidades necesarias para hacerse un nombre entre los videojuegos indie de este año. Motivos tiene y recursos no le faltan



Si echásemos la vista atrás, veríamos que pocos títulos han merecido un avance antes de su salida. Por lo general, esto está reservado para los grandes estudios o aquellos que por meros motivos publicitarios necesitan darse a conocer entre el gran público.

A.D.O.N ,que bien podría estar en el segundo caso y beneficiarse por ello, no está aquí precisamente por ese motivo, sino porque su calidad, tipo de juego, y que todo su desarrollo está siendo realizado --por increible que parezca-- por una única persona, bien merecen unas páginas y una llamada de atención hacia el resto de las grandes compañías.

Durante los primeros minutos de A.D.O.N, cualquier jugador veterano podrá encontrar cierto paralelismo entre algunos títulos ya vistos y éste. Y estaría en lo cierto: el juego en cuestión toma como referencia, según palabras de su

Una vez en movimiento, nos daremos cuenta de que A.D.O.N toma claras referencias de clásicos como Sonic, Shinobi, Megaman y Abuse

creador --Alessandro Salvati--, de clásicos como Sonic, Shinobi, Megaman o Abuse. Sin embargo y pese a los parecidos más que razonables, A.D.O.N intenta llevar conceptos ya conocidos de dichos juegos hacia otro nivel.

En A.D.O.N encarnaremos a un robot ninja --sí, tal cual-- que tratará de solucionar un grave problema multidimensional. Para ello contará con todo un árbol de habilidades que irá desbloqueando a medida que vaya subiendo de nivel y así mejorando el personaje. Desde katanas y shurikens, hasta un peculiar cañón configurable que nos recordará al usado por **Depredador.**

Es más que sorprendente pensar que todo este trabajo ha sido realizado por un único individuo, invirtiendo para ello más de 2000 horas desde que empezó el proyecto (si bien hace poco el señor Salvati pidió la ayuda de un músico profesional para insertar una banda sonora en condiciones) Y creedme cuando digo que lo ha hecho; de una factura casi orquestral, muy bien trabajada y que le sienta como un guante . Hay que verlo en movimiento para darse cuenta de que detrás de este juego hay muchas horas de cariño y dedicación.

A lo largo de tres mundos --por el momento--, y con una calidad gráfica fuera de toda duda , sólo imaginable en estudios con más presupuesto, y personal, A.D.O.N se encamina lentamente hacia lo que será la gran sorpresa indie de este año de 2012.

Ya contamos los días para ver por fin finalizado este singular proyecto, aunque por el momento sólo elo disfrutaremos en Pc.







Conclusiones:

Es difícil no rendirse ante el trabajo de su creador. ¿Cómo es posible que un único desarrollador sea capaz de hacer tanto y con un simple programa como GAMEMAKER? Eso sólo tiene un nombre: dedicación. Y cuidadoso en los detalles. A través de su cuenta de Facebook, Alessandro dedica a sus seguidores, un pequeño diario del proyecto. Y por lo que se ve, está continuamente puliendo pequeños aspectos que no le terminan de convencer.

Por qué debes seguirlo:

Porque es capaz de aunar, con soberbial maestría, diferentes conceptos ya vistos en un único juego. Se podría decir que realizar un batiburrillo es contraproducente, pero en este caso y por lo que se ha podido ver, justamente todo lo contrario.

Positivo:

- La combinación plataformas-acción rezuma pequeñas dosis de aire retro.
- Una calidad gráfica en algunos niveles innegable.
- La banda sonora del juego es simplemente soberbia.
-Aunque de momento sólo está previsto que salga en Pc, pronto lo hará en otras plataformas.

Negativo:

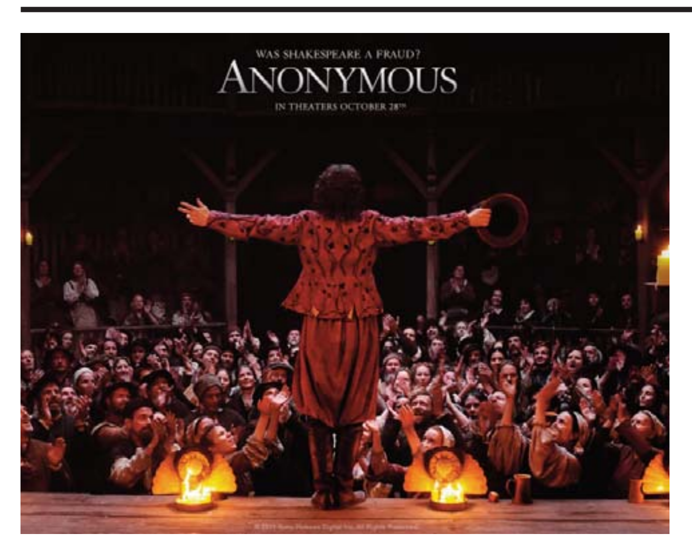
- Todavía está en diseño.

TEXTO: Dani Meralho

No solo Juegos

Anonymous

¿Fue Shakespeare un fraude?



Claro, claro, Los Vengadores ya están en los cines... o lo estarán para cuando leáis esto. Pero al cierre de esta edición, por desgracia, no es así, de modo que habrá que conformarse con una recomendación francamente económica: apenas 10 €, ya sea en DVD o en blu-ray, a pesar de su reciente salida.

Hace algunos meses fui a verla al cine sin demasiadas expectativas. Pero la idea me parecía buena y la presencia de Derek Jacobi y del inexplicablemente infravalorado Rhys Ifans (que en breve sí será famoso tras interpretar al Lagarto en la nueva de Spiderman) me hicieron decantarme por ella en la taquilla frente a otras opciones. La cuestión era simple: si nunca se ha encontrado un manuscrito de Shakespeare y sus obras comenzaron a publicarse varios años tras su muerte, si se sabe que toda su familia era analfabeta (incluso sus hijas)... ¿cómo pudo convertirse casi de la noche a la mañana en el dramaturgo más prolífico de la lengua inglesa? ¿Cómo pudo crear historias en las que se hacía necesario un conocimiento razonable de latín y griego, de la sociedad italiana, de las intrigas palaciegas de la época... sin apenas viajar y sólo con estudios elementales? ¿Habría realmente otra persona tras las obras de Shakespeare? ¿Alguien que poseyera esa amplia formación pero que, por imposiciones sociales de la época, no pudiera darse a conocer?

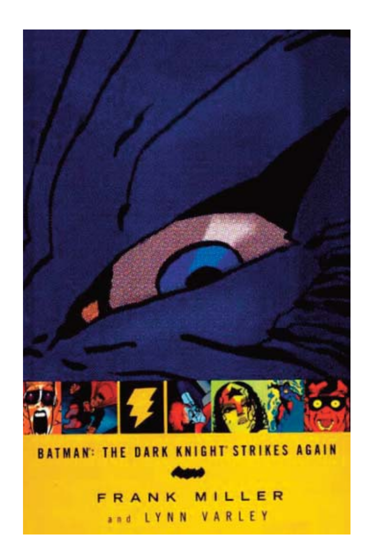
Frank Miller box

Grandes autores Batman

Su título completo es **Grandes Autores de Batman: Frank Miller box set**, o al menos es así como lo podéis buscar en Fnac y otras tiendas especializadas. Se trata de una bonita caja que contiene los 4 libros que el autor de 300 y Sin City (entre muchos otros) ha realizado a lo largo de los años sobre el caballero oscuro, término que, por cierto, acuñó él por primera vez en los 80 cuando firmó **El Regreso del Caballero Oscuro**, considerado por muchos como la obra más influyente de la historia del cómic junto con Watchmen de Alan Moore.

Por supuesto, dicho exitazo de DC se incluye en esta caja junto con su secuela, **El Contraataque del Caballero Oscuro** (cuya portada reproducimos aquí), ambos escritos y dibujados por Miller con colores de su entonces esposa, la prestigiosa Lynn Varley (un equipo creativo que ganó el premio Eisner por 300). Junto a ellos tenemos también **Año Uno**, el origen definitivo del hombre murciélago; y **All-Star Batman & Robin**, una suerte de continuación de éste en el que asistimos a la muerte de

Película, novela gráfica y disco. Éstas son nuestras propuestas culturales del mes



los padres de Dick Grayson y su inmediato reclutamiento por parte de Batman para convertirlo en su eterno ayudante. Los encargados de dar vida a los guiones de Miller son los encumbradísimos David Mazzucchelli y Jim Lee, respectivamente.

A través de los ojos de Frank Miller conoceremos a un Batman obsesivo e hiperdisciplinado, llegando a rozar la sociopatía en ocasiones y, en la que promete ser la última etapa de su vida, un hombre dispuesto a todo con tal de volver a poner el mundo en orden. Y si eso conlleva tener que enfrentarse al resto de héroes… "que gane el mejor" (como llega a decirle a Superman).

La caja contiene también un póster de doble cara (la ilustración de Miller para Batman Black & White y la portada del Regreso del Caballero Oscuro) y la rara historia Wanted Santa Claus Dead or Alive. Una colección espectacular.

Born Villain

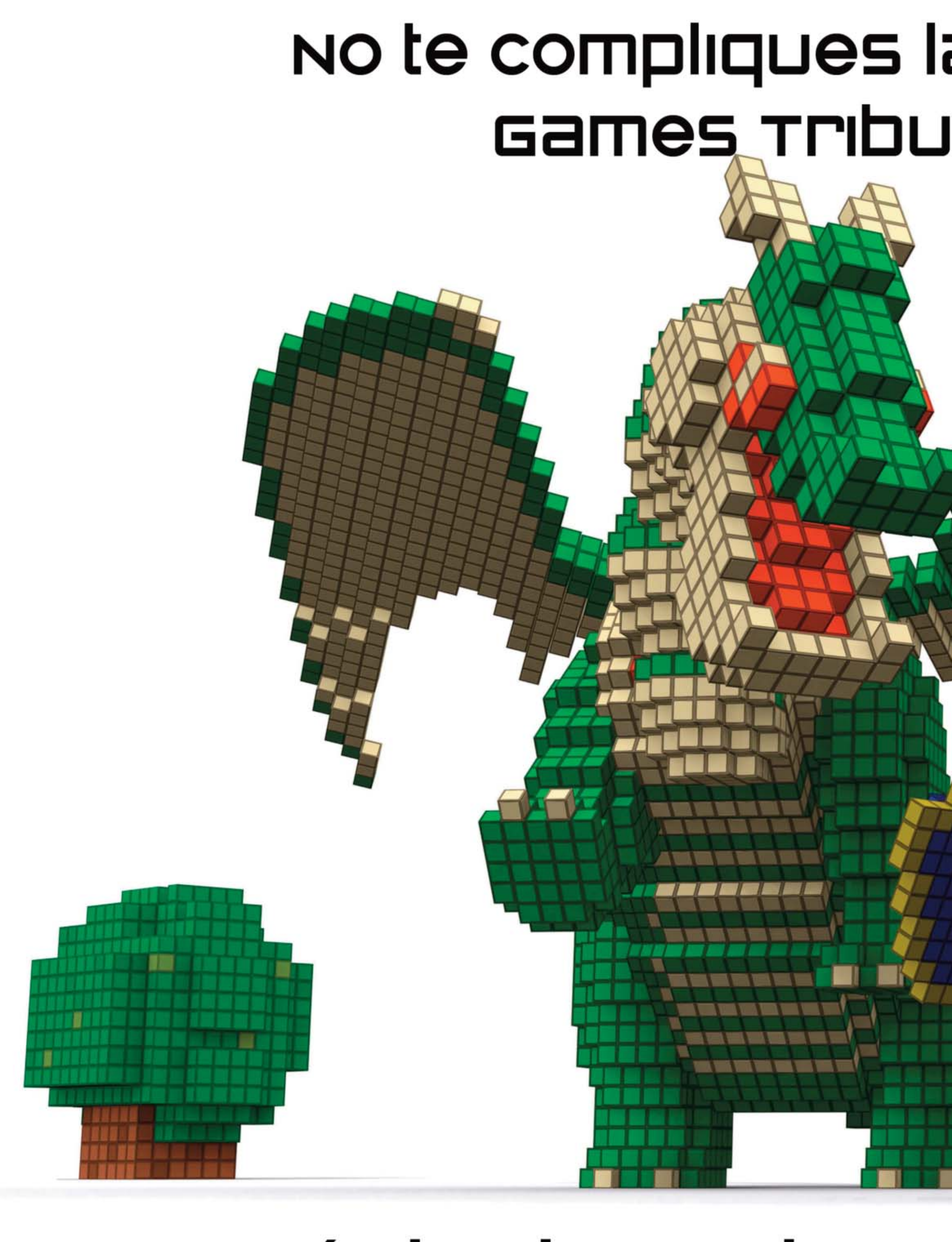
Lo que Marilyn Manson vuelve a prometer



A veces se hace dolorosamente obvio: lo peor que puede pasarle a un artista es creerse que lo es. Marilyn Manson consiguió llamar la atención con aquel Portrait of an American Family, y provocar una auténtica revolución con su emblemático Antichrist Superstar. Las nada despreciables 8 millones de copias que vendió Mechanical Animals parecieron consagrarle (a él y al grupo, convertido cada vez más en un proyecto casi exclusivamente personal) y transformarle en uno de los personajes más influyentes de la música internacional. Holy Wood llegó a vender 9 millones, aunque tardó demasiado en alcanzar el primer millón en EEUU. The Golden Age of Grotesque vendió "sólo" 4 millones. Pero entre álbum y álbum, Manson iba largando miembros del grupo y trayendo otros nuevos, hasta quedar sólo él como único fundador que aún permanecía en el grupo (hasta la reciente vuelta del bajista Twiggy Ramirez, que tampoco era exactamente fundador). Sus siguientes trabajos han recibidos críticas diversas, pero no han llegado a resultar ni tan rompedores, ni tan "inspirados", ni tan influyentes.

En un par de días sale a la venta internacionalmente su nuevo trabajo, Born Villain, para el que ha contado con la colaboración de figuras tan inesperadas como Shia LaBeouf y Johnny Depp. Twiggy Ramirez asegura que es el mejor trabajo del grupo hasta la fecha. Pero qué va a decir él… ¿verdad?

CARLOS OLIVEROS



Encuéntrala cada m



Dishonored

El tapado del 2012

¿Qué pueden tener en común Splinter Cell, Bioshock, Deus Ex, Mirror's Edge, Portal, Fable o Thief? Aparentemente nada. No al menos hasta ahora. Y sin embargo todo después de lo que va a ocurrir a partir de esta frase va a cambiar esta idea

¿Por qué? Muy simple. Todo lo bueno que todos los citados encierran pueden alumbrar uno de los juegos que más van a dar que hablar este año. Es la hora de la venganza. Y es el momento de trasladarnos a Dunwall.

Ya en la pasada GamesCon tuvimos la oportunidad de poder ver los primeros esbozos de un título que nos sorprendió por intentar ser diferente. Concebido como un juego en primera persona, su puesta en escena nos recordaba continuamente a cosas que ya habíamos visto en otros juegos. Muchas de ellos sumamente dis-

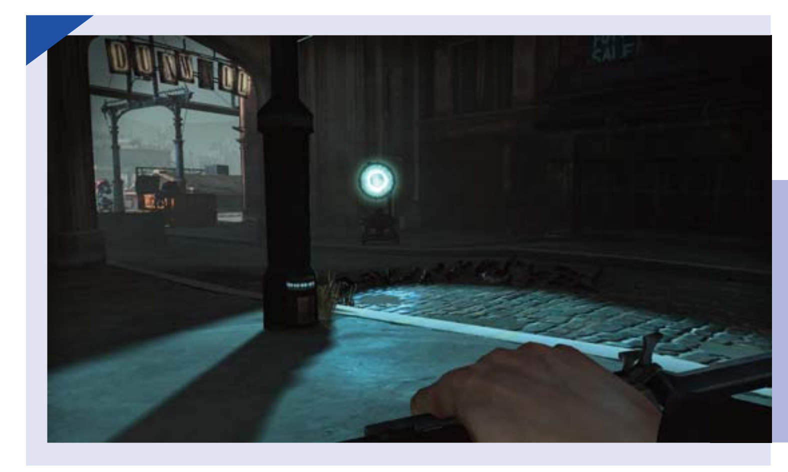


La animación y ambientación recuerdan constantemente a Bioshock. No por temática, sino por el excelente trabajo en ambos sentidos

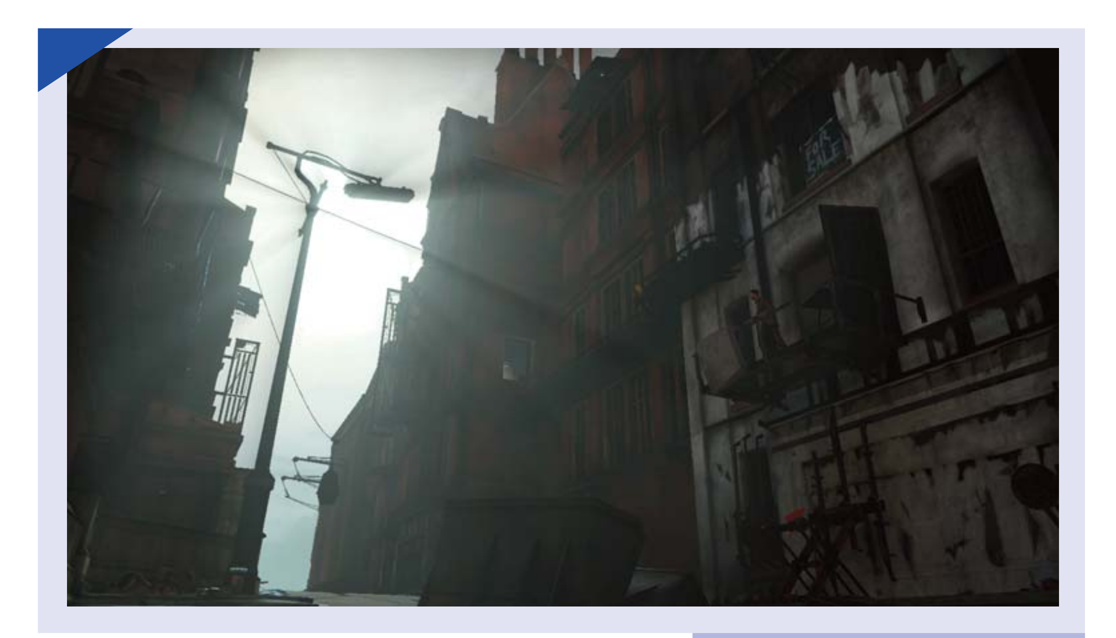
pares, pero que acababan casando perfectamente de una forma sorprendente. “Reinventar lo ya inventado”. Una máxima que toma cuerpo para acabar ofreciendo algo que, siendo lo mismo, nos parece novedoso.

Para quien aún no tenga claro a qué nos enfrentamos, Dishonored es un juego en primera persona donde todo se ramifica según tus acciones, y no por decisiones que tomes en momentos puntuales. Tomando como escenario una ciudad ballenera ficticia situada en algún punto por encima del paralelo 50 e inspirada descaradamente en el Londres victoriano. Oprimida por la peste y el imperialismo desmesurado, encarnaremos a Corvo, antiguo guardaespaldas de la Emperatriz Jessamine Kaldwin. Y decimos antiguo porque por desarrollos argumentales aún no desvelados, somos acusados de su asesinato y confinados a pasar el resto de nuestros días en una fría y húmeda celda.

Es en este punto de la historia donde conoceremos a El Forastero. Una enigmática figura que nos dará, al menos aparentemente, la oportunidad de vengarnos de todos aquellos que han tejido esta conspiración. Y lo hará



La gran virtud de Dishonored está en darnos un escenario y un objetivo. La forma de acometer las misiones es cosa nuestra



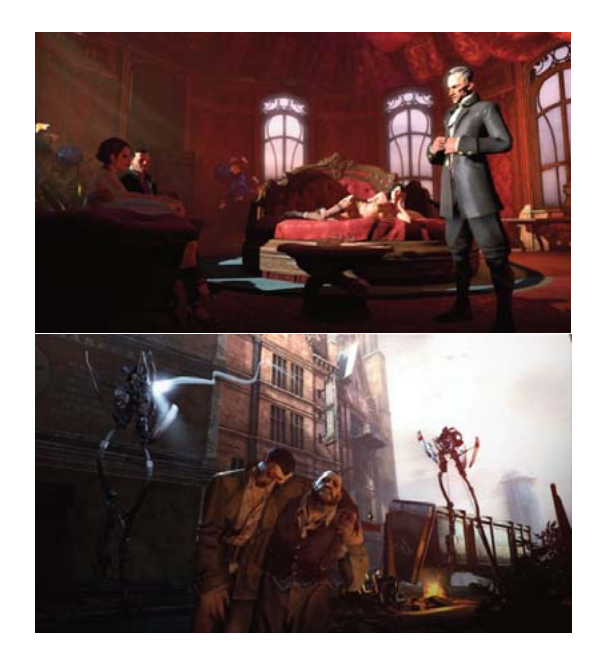
otorgándonos una serie de poderes que podremos usar a nuestro favor con el fin de conseguir nuestro objetivo. Tan dispares algunos de ellos como el de ralentizar el tiempo, teletransportarse, poseer un objetivo o invocar a un ejército de ratas.

Teniendo esto claro, el desarrollo del juego no se encuentra limitado a una serie de pasillos por las que debemos avanzar hasta el siguiente punto de control. Aquí está la principal virtud del juego. Su propuesta es darnos un escenario, darnos un objetivo, y a partir de ahí somos nosotros mismos quienes tenemos el control total y absoluto para acometerlo. No hay caminos fijos. Y las posibilidades de resolver los diferentes niveles, no vamos a decir que son infinitas, pero sí muy elevadas.

La cita para poder verlo por primera vez en movimiento estaba puesta en el Logenhaus de Frankfurt. Un local steampunk sumamente acertado para presentar un juego de estas características. Allí un comité de bienvenida de auténtico lujo sería el encargado de enseñarnos las bondades de un título condenado a estar en el punto de mira en los próximos meses. Raphael Colantonio, Harvey Smith, Sebastien Mitton y Viktor Antonov ejercieron de anfitriones para presentar a su criatura. A espaldas del segundo aún tenemos fresco su trabajo en Deus Ex. Del cuarto tenemos grabado a fuego "su" Ciudad 17 de Half Life 2. Credenciales más que suficientes para darnos a entender que lo que vamos a tener delante no se ha hecho en dos días.

Pasando de refilón por el tráiler de presentación y que fue punto de partida de este conclave, éste ya nos dio muestras de la calidad de la dirección artística que puede

Dunwall es una ciudad ballenera inspirada descaradamente en el Londres victoriano



¿Por qué puede triunfar?

Porque sin inventar nada ha sido capaz de coger todo lo bueno de grandes títulos. Lo poco visto hasta ahora de una u otra forma ya había estado presente en otras grandes apuestas. Desde la ambientación y menús de Bioshock, pasando por el empleo de gadgets y sigilo típico de Splinter Cell, los momentos plataformeros de Mirror's Edge, la dualidad entre bien y mal más desarrollada que Fable, puzles inspirados en Portal o los diferentes caminos a seguir que ya vimos en Deus Ex. Estos son solo algunos ejemplos, pero las reminiscencias son constantes. Y sin embargo consigue presentarse como un producto totalmente fresco y novedoso. Es un juego en primera persona, sí. Pero lejos de repetir fórmulas gastadas ha conseguido marcar su propio camino.

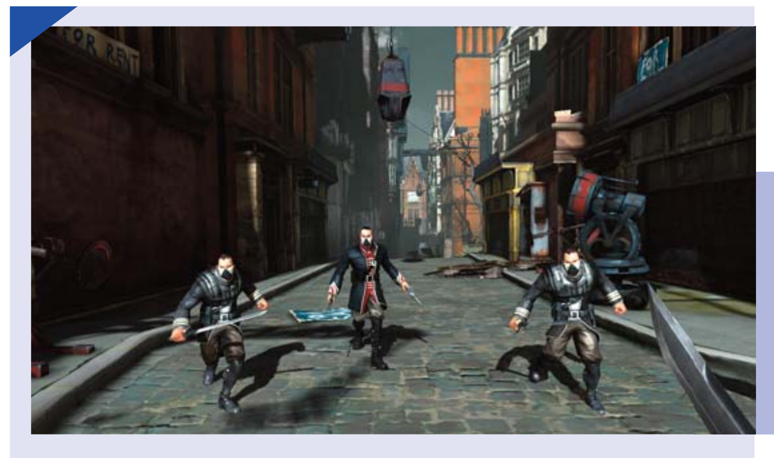
esconder Dishonored. Sirvió para ponernos en antecedentes de nuestra situación y para acabar confirmando lo que ya era prácticamente un secreto a voces: el juego va a llegar completamente localizado a nuestro idioma. Esto significa que tanto voces como textos los disfrutaremos en la lengua de Cervantes.

Pero la experiencia es un grado. Y esta dicta que no debemos jamás fiarnos de una primera impresión. No son pocos los juegos mediocres que se esconden tras un gran tráiler. Era el momento de demostrar que donde realmente un juego marca la diferencia es precisamente en ese punto, cuando se presenta como juego. Y eso lo íbamos a comprobar de la mano de Harvey Smith.

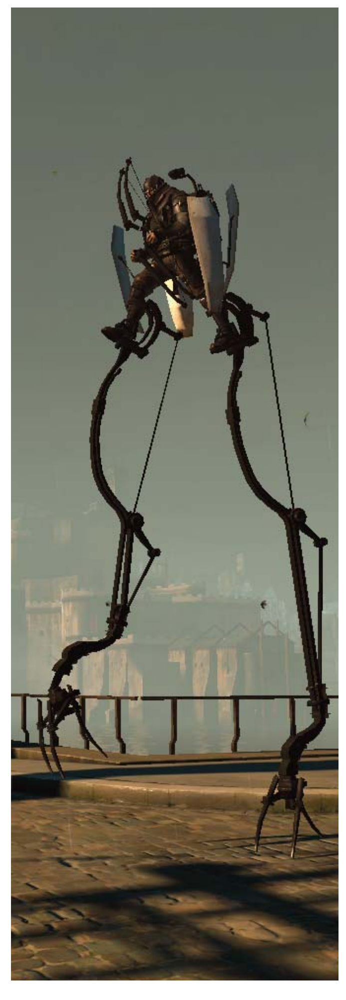
Dos iban a ser los escenarios que visitaríamos en esta ocasión. El primero de ellos en un barrio del interior de la ciudad. Allí nuestro objetivo es eliminar a los gemelos Pendleton, dos corruptos miembros del Parlamento que se encontraban relajándose en los baños Golden Cat. El hardware en el que estaba basada esta demostración no era otro que el de X360. Y este hecho logró sorprendernos gratamente al mostrarnos un engine robusto y poderoso, capaz de mover todos los elementos del entorno de una forma totalmente fluida y estable, a pesar de la alta calidad gráfica que el juego muestra en todo momento. Nos recuerda constantemente a Bioshock en este apartado. No muchos enemigos en pantalla, pero todos ellos muy bien trabaja-

Dishonored va a llegar completamente localizado a nuestro idioma. Tanto textos como voces los vamos a disfrutar en la lengua de Cervantes





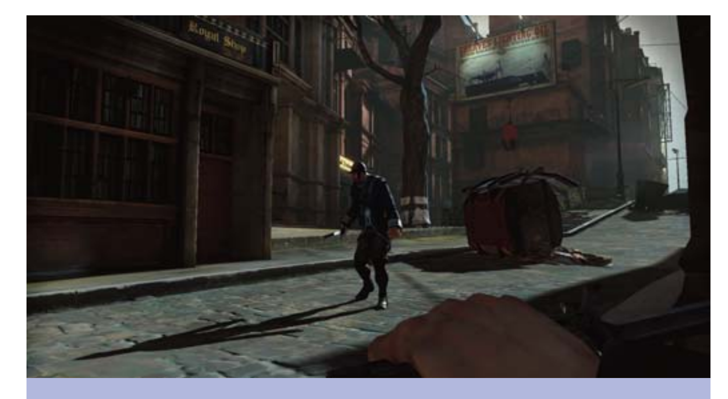
Usar la acción directa no es la opción más aconsejable. Y si lo hacemos, nos estamos perdiendo gran parte de la esencia del juego



dos y con un excelente trabajo de ambientación tanto en decoración como en diseño y estructura de los escenarios.

Para mostrarnos las diferentes posibilidades que el juego ofrece la misma misión fue abordada desde dos posturas totalmente antagónicas. La primera desde el sigilo, y la segunda en plan pistolero del oeste. No revelaremos mucho sobre cada una de ellas ya que las múltiples posibilidades que ofrece cada una hacen que cada partida sea prácticamente única. Lo que sí diremos es que afrontarla desde la primera opción nos parece bastante más satisfactoria al emplear en mayor medida y diversidad los poderes y gadgets que tenemos, así como una mejor gestión de la lógica y la estrategia. Hacerlo en plan shooter limita bastante la experiencia al encorsetarnos a ir hacia el objetivo eliminando a nuestros enemigos a base de pólvora, alguna posesión y ralentizaciones de tiempo.

Si optamos por la vía de la sombra es donde el juego saca



La estrategia, los tiempos, nuestros poderes y la sombra van a ser nuestras mejores herramientas para poder avanzar a través de la historia

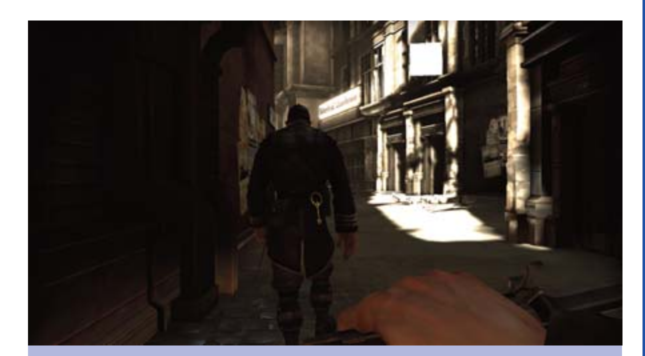
su máximo potencial, y donde las continuas referencias a los grandes juegos del primer párrafo toman sentido. Esconder los cuerpos, estudiar su rutina de patrulla, marcar los tiempos de ataque y huida, buscar vías de entrada alternativas y en definitiva, usar nuestro ingenio es donde Dishonored se muestra como uno de los títulos más potentes de este año. Si lo enfocamos de otra forma nos estamos perdiendo precisamente lo mejor que es capaz de ofrecer.

Finalizados ambos caminos ponemos rumbo a la periferia. Allí, en el barrio anegado la demostración consistía en intentar acabar con los tall boys que patrullaban la zona. Estos engendros mecanizados, de largas patas que mantienen a su conductor varios metros por encima del suelo, parecen ser los enemigos más duros que nos vamos a encontrar. Los dos intentos para hacerlos caer acabaron en fracaso. Si intentar acabar con uno ya resulta una tarea bastante compleja de acometer, se convierte en un suicidio si hay varios por la zona. Desconocemos si una vez desarrollado todo nuestro potencial este objetivo resultará asumible. Desde luego con las estadísticas que el personaje tenía en el momento de la demostración resultaba inviable.

A falta de profundizar mucho más en su contenido, esta primera toma de contacto ha servido para hacernos una idea de lo que nos espera. Y las sensaciones transmitidas no pueden ser más favorables. La idea es buena. La ambientación excelente. La ejecución bien resuelta. El único pero destacable es la sensación de desequilibrio y pérdida de profundidad al optar por la vía de la acción directa. Por lo demás, un título muy a tener en cuenta el día de su lanzamiento.



La estética steampunk impregna al juego de una personalidad propia y embriagadora. Todo está pensado al detalle



Pensar e improvisar. No hay un único camino a la hora de conseguir nuestro objetivo. Las variantes son enormes

Valoración:

No tiene tanto nombre como otras grandes superproducciones que van a aterrizar este año, pero puede mojarle la oreja a más de uno. El buen hacer demostrado y fruto del experimentado equipo de trabajo que hay detrás es un pilar seguro sobre el que sustentar un juego que puede dar mucho de qué hablar.

Pocas veces un juego nos había causado sensaciones tan positivas desde un inicio. Falta por ver si esta pequeña muestra que invita a pensar en una mecánica profunda y sustanciosa no es solo eso, una muestra. De momento queremos creer que toda su buena pinta es real. Al menos hasta ahora está justificada.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Dragon's Dogma

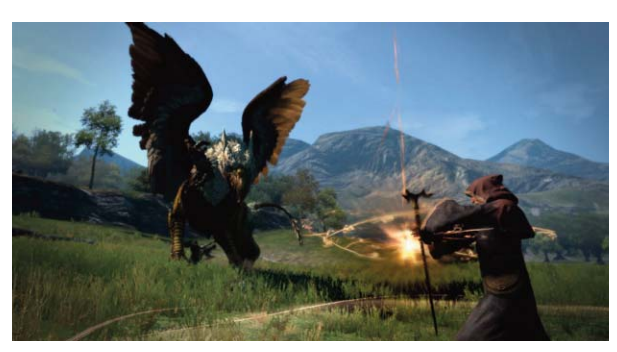
Los dragones están de moda

Capcom no pasa por su mejor momento en los corazones de los jugadores. Necesita de un bombazo para recuperar el cariño perdido, y a la espera de Resident Evil 6, la reconciliación puede llegar de mano de Dragon´s Dogma



Dragon´s Dogma se presenta como un juego difícil de clasificar, es un rpg de acción y por la temática de dragones hay quien ve en él un Skyrim. Craso error. Por la búsqueda y caza de enormes criaturas de todo tipo (quimeras, grifos, golems, etc) piensa en un Monster Hunter e incluso se ha hablado de Shadow o the Colossus. Tampoco parece que los tiros vayan a ir por ahí. Dragon´s Dogma pretende ser un juego con una personalidad y una forma de jugar únicas, y por ello se han tomado algunas decisiones de diseño que pueden parecer extrañas para los tiempos que vivimos, pero que el equipo de desarrollo comandado por Hiroyuki Kobayashi ha considerado oportunas para que Dragon´s Dogma sea único.

Encarnaremos a Arisen, un elegido, un hombre con una vida normal hasta que un dragón llega a su aldea y, tras rasgarle el pecho y devorar su corazón, permanece vivo. A partir de ese momento, dragón y humano quedarán conectados y nuestra misión será la de encontrar y abatir al dragón. Para ello deberemos recorrer un vasto mundo sorte-



Las enormes criaturas a las que tendremos que hacer frente serán protagonistas destacadas de Dragon´s Dogma

ando todo tipo de peligros y mejorando nuestro personaje eliminando enormes criaturas mitológicas hasta que seamos capaces de enfrentarnos al dragón.

El mundo en el que se desarrolla Dragon´s Dogma es enorme, los desarrolladores hablan de que se tardarían más de cuatro horas en recorrerlo andando de punta a punta. Y no solo grande sino también variado y detallado, en los numerosos videos e imágenes que Capcom ha mostrado se pueden ver localizaciones muy diferentes, todas ellas con un nivel de detalle muy destacable, gracias a un nuevo motor gráfico desarrollado por el equipo de Kobayashi para este título.

Se habla de entre 30 y 100 horas para terminar el juego, dependiendo de si seguimos solo la historia principal o nos embarcamos en los cientos de secundarias que iremos encontrando a lo largo de la aventura.

Dragon´s Dogma contará con un completísimo editor de personajes con el que podremos modificar cada uno de los aspectos físicos del personaje con el que buscaremos el dragón. Pero no

Hay quien ve en Dragon´s Dogma una huida hacia delante. En vista del mal momento que pasa el RPG japonés, Capcom apuesta por un título de marcado carácter occidental para llegar a un público lo más amplio posible. Capcom espera vender ¡más de 10 millones de copias de Dragon´s Dogma!

solo el personaje principal, deberemos crear también a uno de los tres peones que nos acompañaran en nuestra aventura, los otros dos los deberemos seleccionar de los que hayan creado otros jugadores del título. Cuando otro jugador seleccione a nuestro peón y juegue con él, este ganará experiencia como resultado de sus andanzas con el otro usuario. Se trata de una especie de multijugador muy original y particular. Dragon´s Dogma no tendrá en cambio un cooperativo propiamente dicho, como algunos habían entendido inicialmente cuando se anunció el sistema de peones. Las funciones online de Dragon´s Dogma se completan con integración en facebook y twitter (además de Xbox Live y Sony Entertainment Network) para poder "fardar" de nuestro progreso con nuestro amigos. En alguna entrevista se ha dejado caer que el juego cooperativo podría venir en forma de DLC en el caso de que la comunidad lo requiera, aunque esto no está confirmado por parte de Capcom.

Se ha dejado caer que el juego cooperativo a cuatro podría venir en forma de DLC si la comunidad lo pide

La personalización del personaje principal y el peón principal no quedará en la apariencia física, deberemos seleccionar entre tres perfiles principales: guerrero, montaraz (strider) o mago y distintas habilidades. Y a partir de ahí evolucionarlos en la dirección inicialmente escogida o a través de hasta 6 perfiles intermedios como arquero mágico o caballero mágico.

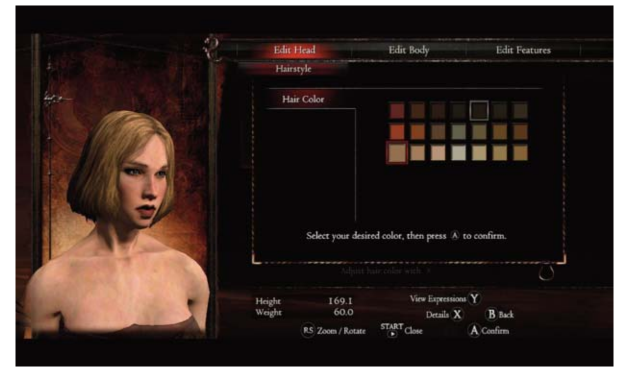
Y de regalo la demo de Resident Evil 6

No es la primera vez (ni será la última) que una compañía potencia el lanzamiento de un título con una demo exclusiva de otro que los jugadores esperen con ansia. Uno de los casos más recordados ocurrió en 2001 cuando Kojima y Konami incluyeron una demo de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty en la caja del Zone of the Enders.

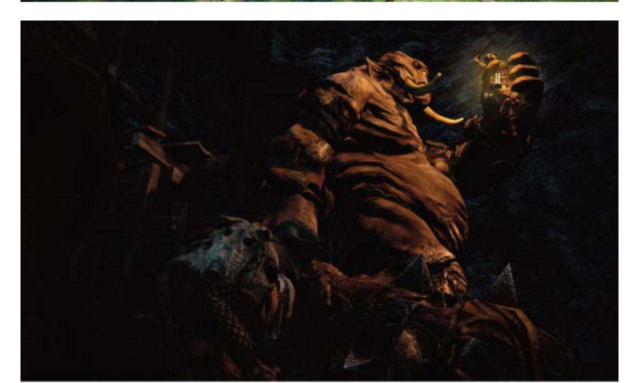
Si Dragon´s Dogma es tan bueno como el título de Kojima y esto le ayuda a tener una repercusión mayor y llegar a un mayor público, bienvenida sea la iniciativa. Jugaremos la demo de Resident Evil 6 y por supuesto Dragon´s Dogma, que tiene pinta de juegazo más allá de los extras que incluya.

No estaremos solos, tres peones nos acompañarán en nuestra aventura











La otra piedra angular en la que se apoya Dragon´s Dogma es un sistema de combate sencillo pero muy divertido y satisfactorio para el jugador, en palabras de Capcom. Dos botones de ataque nos permitirán realizar distintos combos, siempre y cuando la barra de energía que se va consumiendo nos lo permita. Podremos dar ordenes a los peones, que a su vez tomarán decisiones en función de la situación con una IA que promete sorprender.

A poco que Dragon´s Dogma se muestre y se mueva como en los videos que Capcom ha publicado hasta ahora, no debemos temer por el aspecto gráfico del juego, una distancia de visionado enorme sin neblinas u otros efectos que oculten el horizonte, unas animaciones muy naturales y fluidas y unos personajes excelentemente modelados y un gran nivel de detalle. Sorprende el apartado artístico, muy lejos del habitual aspecto oriental y mucho más próximo a los juegos de rol occidentales de fantasía medieval.

Valoración:

Pues lo cierto es que Dragon´s Dogma tiene muy buena pinta y si aún tenemos ganas de aventuras de corte medieval fantástica tras Skyrim y esa joya oculta que es Kingdoms of Amalur, la obra de Capcom se presenta como una gran opción a poco que confirme todo lo que promete, que es mucho.

Seguro que a Capcom no se le ha olvidado como se hacen grandes juegos, y probablemente sea más sencillo mostrarlo en una nueva franquicia que en un Resident Evil en el que los márgenes de maniobra son mucho menores. El 25 de mayo lo comprobaremos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Lollipop Chainsaw

Apocalipsis en las aulas

Tras Shadows of the Dammed, Grasshopper Manufacture nos trae su próximo juego con la marca del peculiar Goichi Suda. Acción, humor y gore con un toque de encanto adolescente mientras limpiamos un instituto a rebosar de zombies

Hace ya unos cuantos años que venimos asistiendo a una resurrección, nunca mejor dicho, del género zombie. Hoy en día, el terreno de los muertos vivientes ha sobrepasado el cine y los videojuegos y se ha ensanchado hasta llegar a las novelas, series de televisión, cómics o juegos de mesa. No muertos hasta –esperemos que no literalmente- en la sopa.

En este estado de cosas, la aparición de un nuevo juego consistente en devolver a estas criaturas al infierno del que nunca debieron salir es algo que a priori



¿Quién no ha perdido alguna vez la cabeza por una chica? En el caso de Nick ha sido demasiado al pie de la letra



La dura vida del estudiante de instituto

Muchos de los que echen su primer vistazo a Lollipop Chainsaw pueden encontrar dos claras inspiraciones. Lo que seguramente nos venga primero a la memoria serían las andanzas de Buffy Summers contra los vampiros y demonios que invaden Sunnydale, pero hay otra bastante más evidente: el manga de Daisuke y Shoji Sato High School of the Dead.

Este cómic japones, llevado también al anime en una serie de 12 capítulos, narra la lucha por sobrevivir de un grupo de estudiantes atrapados en un instituto en pleno estallido zombie. Pero si bien esta historia tiene puntos en común con la aventura de Juliet es más dramática y sombría.

no parece ofrecer un gran aliciente al jugador medio, pero si detrás de este juego asoma Suda 51 podemos contar con que los habituales acontecimientos que se dan en estos casos van a tener, como poco, un aire trasgresor y gamberro. Y, en efecto, una animadora de rubias coletas que rebana cadáveres andantes con una motosierra casi tan grande como ella es, ciertamente, algo que no se ve todos los días.

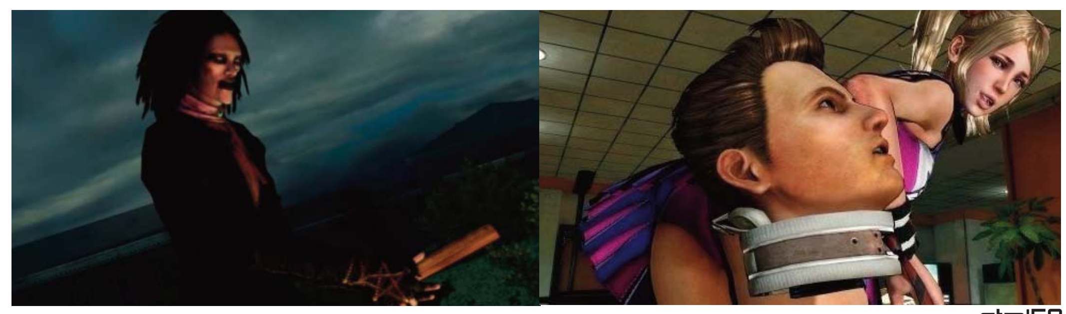
Lollipop, lollipop

Juliet Starling es una alumna de 18 años y miembro del equipo de animadoras del instituto San Romero, en California. Una chica como cualquier otra de su edad, siempre que haya más chicas de su edad que se dediquen a matar muertos vivientes, valga la redundancia.

La vida de Juliet transcurre dentro de los cauces normales para lo que es un instituto: profesores plastas, compañeros frikis, eventos deportivos... Pero un día, Juliet se encuentra con que una extraña fuerza maléfica se desencadenado sobre el San Romero, transformando a todos sus alumnos y personal docente en zombies. Para contener la amenaza y devolver el instituto a la normalidad, Juliet prepara su motosierra y sus pompones y comienza a abrirse camino entre las hordas de monstruos para llegar al fondo del asunto.

Lollipop Chainsaw se presenta de esta manera como un festival desencadenado del género hack'n slash en el que podremos destrozar sin complejos a los zombies que nos salgan al camino en medio de una estética a medio camino entre el cómic underground y el cine grindhouse.

Sin embargo, y pese a lo manido de la premisa, la verdadera marca de identidad de Lollipop Chainsaw aparece precisamente cuando comienza la acción. Los ataques básicos con los pompones de Juliet nos sirven para colocar a los zombies donde





¿Despedazar muertos? Sí, pero con alegría. Además, la sangre de zombie se lava fatal. Mejor un torrente de luces y unos cuantos corazones

queramos tenerlos para sacar a pasear la motosierra y hacer brutales combos, momento en el que luces de neón y símbolos como corazones o estrellas acompañan al mar de sangre. Suda 51 propone en este juego un sistema de combate ágil y arrollador, pero dulcificado bajo el prisma del mundo de piruleta propio de una animadora estereotipada. Todo muy chic.

Dame una Z, dame una O...

Juliet no es la única persona viva que encontraremos por los pasillos del San Romero. Encontraremos a otros personajes secundarios que nos ayudarán a desarrollar la trama, algunos de ellos estrechamente ligados a la protagonista. Sin ir más lejos, Juliet lleva colgando consigo la cabeza cortada de su novio Nick Carlyle, decapitado para impedir que la infección de un mordisco de zombie se propagara por el resto de su cuerpo.

También algunos estudiantes supervivientes aparecerán de vez en cuando metidos en un buen apuro y pidiendo ayuda. Depende de Juliet llegar a tiempo para salvar el día o dejar que el o la pobre infeliz pase a engrosar las filas de los zombies, pero esto acarreará una consecuencia importante. Los recién muertos transformados serán más ágiles y rápidos, y por tanto más peligrosos que sus socios más veteranos.

Y hablando de zombies peligrosos, Juliet tendrá que enfrentarse a unos cuantos enemigos de mayor calibre que le dedicarán palabras nada bonitas. No solo los profesores querrán seguir haciéndole la vida imposible, sino también unos cuantos elementos del instituto que harán las veces de jefes. A algunos los hemos podido ver en los tráilers del juego que Kadokawa Games y Grasshopper han ido publicando, y no son otros que los peculiares integrantes de una banda de rock ahora transformados, como todos, en muertos vivientes. El punk Zed o el heavy metalero Vikke serán un par de ellos, pero la verdadera amenaza será Swan, un gótico de tomo y lomo con un extraño libro que parece tener buena culpa de todo



Aún después de muerto, Zed sigue siendo un punk de pies a cabeza. Aquí lo vemos al micro a punto de darlo todo

lo sucedido.

Al salir de clase

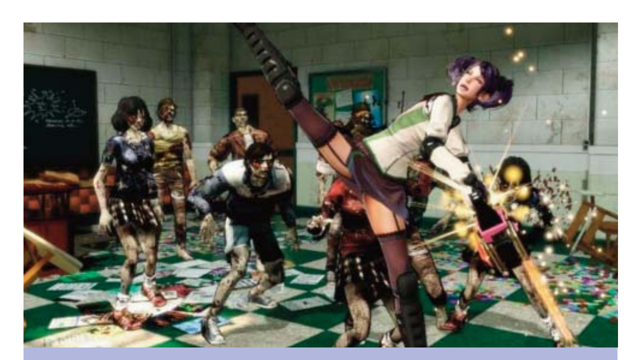
Como decía al principio, viniendo de quien viene Lollipop Chainsaw no pueden faltar esos puntos de humor negro y bestia a los que nos tiene acostumbrados Suda 51. Las sobradas de gran calibre no faltarán tampoco en los pasillos y patios del San Romero, y Juliet tendrá la ocasión de marcarse bailes sobre una barra vertical, arrasar un campo lleno de zombies a los mandos de una trilladora o montar un improvisado partido de baloncesto con las cabezas de los pobres reanimados que pululan por el gimnasio.

Es precisamente este sentido del humor y todo este ambiente reminiscente de Buffy Cazavampiros o del manga Apocalipsis en el Instituto (High School of the Dead) lo que viene impreso a fuego y con letras de oro en la tarjeta de visita de Lollipop Chainsaw. Quizá no veremos mecánicas de juego revolucionarias ni nos descubrirá la pólvora en cuanto a un género de videojuegos, pero la apuesta de Lollipop Chainsaw se tira descaradamente a la diversión sin complejos, y es algo que no por ser poco innovador se agradece menos.

Las reminiscencias continuas a Buffy y High School of the Dead son la tarjeta de visita de Lollipop Chainsaw. Y con el toque de Suda51

El Apocalipsis se acerca de nuevo, y si ya hace poca gracia tener que ir a clase cuando eres un adolescente, imagínate si te toca esta papeleta de verte envuelto en un océano de zombies. Por suerte, Juliet está dispuesta a causar estragos con ritmo, cuchillas y pompones. El cruce imposible entre George A. Romero y la Super Pop llegará próximamente a PlayStation 3 y Xbox 360. Y parece que ahora, más que nunca, las animadoras van a volver a ser las más populares del instituto.





Juliet dispondrá, vía descarga, de un repertorio de trajes con los que poder hacer al mal con diferentes estilos

Valoración:

Lollipop Chainsaw no viene a crear un nuevo género, posiblemente tampoco a revolucionar al que ya pertenece. Pero se presenta rodeado de un halo de pura diversión descerebrada y humor negro que lo convierte de primeras y sobre el papel en una opción muy atractiva.

Un juego enfocado claramente a un cierto público objetivo que disfrutará sajando muertos vivientes con una animadora que luce provocativos modelitos. Lo bueno es que en estos casos solo hay que relajarse y dejarse llevar.

TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ

VF 5: Final Showdown

El Virtua Fighter definitivo, por fin en consolas

El Virtua Fighter 5 original fue un éxito instantáneo en recreativas. La revisión "B", juego de lanzamiento para PS3. La "C" (u online), una de las mejores experiencias de lucha 3D en Xbox 360. Y ahora, tras años de espera...

Hace casi un año que leí con gran satisfacción que Sega prometía llevar a consolas la última revisión de la última semi-secuela de la última entrega de su serie de lucha más emblemática. Virtua Fighter 5 ya tiene sus añitos, y sigue siendo un juego que rebosa calidad por los cuatro costados. Y aunque en occidente su popularidad ha ido progresivamente en descenso en favor de títulos más vistosos, más efectistas o, tal vez, con un control menos exigente, en Japón sigue cosechando éxito tras éxito gracias a la supervivencia casi exclusiva de los salones recreativos en dicho país, donde jugadores expertos facilitan a Sega todos los apuntes necesarios para perfeccionar cada entrega en sucesivas revisiones. Virtua Fighter 5 tuvo las suyas, claro, y el posterior Virtua Fighter 5 R también. Los usuarios enviaron cientos de "peticiones online" a Sega, pero las ventas del original en consolas no habían cumplido las expectativas internacionalmente. Llegó Virtua Fighter 5: Final Showdown y, un año después, Sega anunciaba la conversión a consolas... para dentro de otro año. ¿Por qué tanto esperar para un juego cuyo motor se mantiene casi sin tocar desde 2006? La razón hay que buscarla precisamente en su naturaleza arcade. Dado que su público principal es japonés, en Sega son muy conscientes de la rentabilidad que este juego supone en su país de origen y una conversión a consolas acabaría con esa circunstancia para los dueños de los salones. Así las cosas, una vez explotado por los mejores jugadores y reequilibrados los personajes hasta niveles realmente exhaustivos, Final Showdown verá la luz "en verano de 2012" (aún sin fecha específica), en Xbox Live y PSN. Por



un lado, Sega se asegura poder ofrecer un juego completo a precio reducido; por otro, una actualización del original en descarga no habría sido posible en PS3, dado que VF5 no permitía esa característica en su lanzamiento; finalmente, se evita tener que comerse con patatas cientos de copias físicas del juego como ya ocurriera, por motivos realmente inexplicables, con el original hace ya 5 añazos.

El karateka Jean Kujo y el campeón de sumo Taka Arashi (que vuelve tras VF3) son las incorporaciones al repertorio de personajes. La nueva banda sonora, las mejoras en los movimientos y los más de 10.000 objetos para customizar los personajes son seguramente sus mayores atractivos.

Lejos de efectos gráficos, la apuesta de VF siempre ha sido el realismo de los estilos de lucha

Nuevos escenarios, nueva banda sonora, mejoras en los movimientos y un equilibrio de personajes fruto de años de depuración. ¡A ver el precio!

Valoración:

La única pega que de entrada le auguramos a Final Showdown es la edad de su motor gráfico. Mucho tendrían que haber cambiado los de AM2 para incluir fallos que no estaban presentes en el VF5 original. El regreso de Taka Arashi gracias a un nuevo sistema de movimiento más realista y el re-equilibrio de personajes (como Shun o LeiFei, que llegaban a ser demasiado fuertes) prometen un juego a todas luces sobresaliente. ¡Ya queda menos!

TEXTO: CARLOS OLIVEROS





Darksiders II

Ni siquiera el Apocalipsis detiene a Muerte

La segunda parte de uno de los mejores juegos de acción y aventura de los últimos años llegará en unos meses a nuestras consolas. Un diseño de personajes soberbio, un mundo enorme que explorar y acción sin pausa son sus mejores armas

Darksiders llegó en su día como una tormenta sorpresa. Se había oído algo sobre su desarrollo y algunas imágenes se había filtrado, pero poco o casi nada se sabía de un juego que heredaba parte de la estética del World of Warcraft, y precisamente por eso la gente no lo llegó a apreciar... hasta que salió a la venta.

A veces ocurre que tiene que pasar un cierto tiempo hasta que descubren un producto tan bueno, y eso fue lo que sucedió aquí. Darksiders empezó a levantar pasiones hasta convertirse, junto con Devil May Cry 4 y Ninja Gaiden II, en uno de los máximos exponentes de los "aventuras de acción" de esta generación.

Su secuela estaba más que garantizada, sobretodo atendiendo a la historia del juego, y aquí está.
Muerte, el más letal y último de los jinetes del Apocailpsis, está dispuesto a averigüar qué ocurrió con su hermano Guerra (protagonista de la primera entrega) y lo que descubre hará que su vida corra tanto peligro o más que la del belicoso jinete.

A un nivel gráfico no cabe más que señalar lo evidente: Darksiders II no busca realismo, sino brutalidad; cuanto más grande, mejor, y eso se extiende tanto a los escenarios, como a los enemigos titánicos, pasando por el tamaño imposible de las armas que se esgrimirán durante la aventura.

La interpretación de ángeles y demonios como soldados de Dios y del Diablo, regidos y entrenados como si de militares se tratara llama mucho la atención. Tanto, que los chicos de THQ no han dudado en tirar de "mitología", o más bien simbología sagrada, para cubrir una historia bien na-

rrada y trabajada.

La música mezcla rock/metal cañero con cánticos de estilo eclesiástico, (aunque estoy seguro de que no hablan de amor y bondad), y parece prometer tenernos en vilo durante todo el transcurso del juego.

Todo el arte conceptual ha sido diseñado por Joe Madureira (legendari dibujante de cómics), y afirma que Guerra también aparecerá en este segundo juego, pero el protagonista absoluto será Muerte.

¿Qué papel jugarán esta vez Los Cuatro Jinetes?Una cosa es segura, cuando el polvo se pose, el suelo estará sembrado por los cuerpos de quienes hayan osado enfrentarse a Muerte. Tampoco vamos a ponernos muy heavys ahora...

Dos guadañas nos ayudarán a deshacernos de enemigos enormes... y mucho más



La extensión de los escearios y el nivel de detalle de los mismos es, literalmente, el doble que los vistos en la anterior entrega

Valoración:

"Segundas partes nunca fueron buenas" es una afirmación que, cada vez, queda más en entre dicho. Ninja Gaiden II, Street Fighter II, Golden Axe II, Sonic 2...

Aún no sabemos si ocurrirá lo mismo con esta segunda parte de Darksiders, pero tiene mucho a su favor. Eso sí, cuenta con una gran primera parte a la que superar.

El listón está muy alto. Veremos si la Muerte es mejor que la Guerra.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

DiRT Showdown

Comienza el espectáculo

Tras DiRT 3 llega Showdown, un spin-off que abandona los rallies para centrarse en otro tipo de pruebas: destrucción, habilidad y carreras. Una conducción más arcade para acercarse a otro tipo de público.



Codemasters ha encontrado en la saga DiRT todo un filón de oportunidades, y es que tan solo un año después de publicar DiRT 3 están a menos de un mes de publicar la cuarta entrega de la saga en lo que va de generación, una saga que abandonó su nombre original: Colin McRae.

Para esta nueva entrega el estudio británico quiere olvidarse de su particular estilo de simulación para enfocarse en la conducción arcade, pues ofrecerá una serie de pruebas totalmente diferentes a las vistas hasta el momento en la franquicia. La idea de DiRT Showdown es convertir al jugador en la estrella de un espectáculo de velocidad de lo más variado. Con DiRT 3 el estudio ofreció una experiencia de conducción más cercana a la simulación, mientras que en esta ocasión la jugabilidad será totalmente arcade para adaptarse a la gran variedad de pruebas que incluye Showdown, desde pruebas de destrucción a carreras y otras de habilidad.

Algunas de las pruebas que encontraremos son: Head 2 Head, Smash Hunters y Trick Rush. En el primero de ellos competiremos contra otro conductor

para realizar el mayor número de acrobacias posibles. En Smash Hunters tendremos que golpear objetos del escenario antes de que se acabe el tiempo, mientras que en Trick Rush deberemos realizar el mayor número de trucos posibles.

También habrá eventos más enfocados a la destrucción y no tanto en las acrobacias. Así pues tendremos: King of the Ring, donde daremos vueltas alrededor del centro hasta provocar un accidente; Rampage, destruir al resto de vehículos y Hard Target, donde deberemos evitar que nos atrapen.

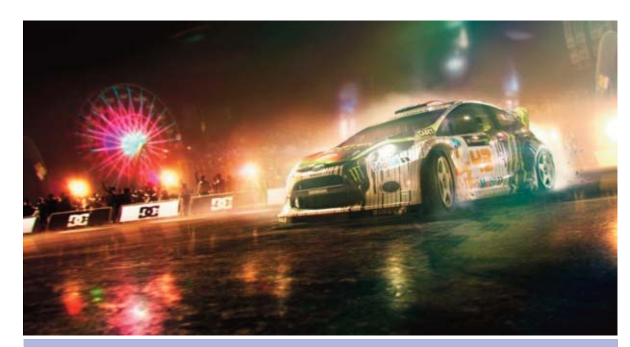
Como hemos dicho, la jugabilidad ha sido adaptada para estos tipos de pruebas, olvidándose de la simulación y centrándose en ofrecer una experiencia arcade, por lo que el manejo de los vehículos resultará más sencillo a la hora de derrapar.

Al igual que anteriores entregas, estas pruebas estarán disponibles en los diferentes modos multijugador, tanto el competitivo online como a pantalla partida.









Cada prueba está planteada como un auténtico show, por lo que tendrás que hacerlo bien si quieres impresionar al público

Valoración:

Una experiencia más "light" y arcade antes del lanzamiento de la cuarta entrega numerada de la saga, la cual no ha sido anunciada, pero que seguro veremos más pronto que tarde.

Pruebas de habilidad, acrobacias, destrucción... un gran número de niveles con una conducción adaptada que hará más fácil mantener el coche en la pista y cumplir los objetivos que proponen.

DiRT Showdown estará disponible para PC, PlayStation 3 y Xbox 360 a partir del 25 de mayo.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Ratchet & Clank Trilogy

¿Abusando de las colecciones en HD?



Tres títulos emblemáticos de PS2 aterrizarán próximamente en un pack remasterizado en alta definición en la actual consola de Sony para hacer las delicias de los fans de la saga, o al menos eso es lo que nos prometen

La serie Ratchet & Clank ha dado unos cuantos éxitos a las consolas de Sony, ya sea en sobremesa o en portátil. En la actual generación ya contamos con nuevas entregas, pero ante la moda imperante de relanzar éxitos del pasado con un lavado de cara acorde con los tiempos, Insomniac Games anuncia el lanzamiento de un pack que incluirá el **Ratchet & Clank** original junto con **Going Commando** y **Up Your Arsenal**, los tres originarios de PS2. La remasterización para PS3 corre a cargo de Idol Minds (creadores de PAIN), con la supervisión de Insomniac, y contará con gráficos a 1080p, soporte para 3D estereoscópico y los esperables trofeos. También parece que conservará el modo multijugador competitivo online de Up Your Arsenal, que se convirtió en una nueva característica de la serie allá por 2004.

Sony ha programado el lanzamiento de la trilogía en Europa para antes de que acabe la primavera (la primera pista la dejó caer Amazon Francia al publicar antes de tiempo el artículo con fecha estimada 16 de mayo), y en Estados Unidos para otoño, supuestamente con la promesa de incluir alguna sorpresa adicional o llevar a cabo una promoción especial con motivo del décimo aniversario de la serie, de la que aún no ha revelado ningún detalle, si bien es cierto que allí pasará a llamarse “Collection” en vez de “Trilogy”, al menos por las portadas provisionales que hemos visto.

Por otra parte, el relanzamiento de esta trilogía no debería sorprendernos, después de que Sony haya publicado con el mismo tratamiento las colecciones de God of War, Ico & Shadow

of the Colossus, Sly Cooper y Jak & Dexter. De hecho, se viene hablando de ella desde 2010. Y aunque sin duda es lógica y esperable esta remasterización, no escasean los usuarios, en los foros y redes sociales pertinentes, que se quejan de que se están relanzando demasiados títulos con la excusa de la alta definición. ¿TIenen razón? Sólo si el material original y/o la remasterización en sí no están a la altura. Pero Ratchet & Clank siempre ha mantenido un buen nivel de calidad y los nuevos públicos merecen la oportunidad de disfrutarlos también. Y mientras que no pase como con la colección HD de Silent Hill, podemos estar seguros de que así será. Con un precio más que justo.

Gráficos en 1080p, o 720p si jugamos en 3D estereoscópico, trofeos y multijugador online...



Ratchet & Clank se suman a las colecciones HD exclusivas de Sony, como la inagotable God of War o Ico & Shadow of the Colossus

Valoración:

El tercero de la trilogía puede gustarnos más o menos, la mecánica de los juegos de Ratchet & Clank puede gustarnos más o menos, las sucesivas colecciones en HD pueden gustarnos más o menos... Pero esta trilogía tiene toda la pinta de convertirse en un éxito, con tal de que simplemente incluya las características esperables. En un par de semanas lo veremos.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS



Amazing Spider-Man

Nueva película...¿nuevo juego?

Beenox, empresa desarrolladora de Spider-Man Dimensions y Edge of Time, repite con un juego que aunque parece haber subsanado los errores de sus predecesores, tendrá que luchar contra el estigma de "Juego de película"

Mientras que Spider-Man Dimensions aportaba una gran dosis de originalidad y múltiples opciones de juego, y Edge of Time acertó de pleno con un buen guión y acción más controlada pero igual de frenetica, Amazing Spiderman intenta aunar las bondades de estos dos juegos arácnidos y, gracias al impulso de la nueva cinta del héroe insigne de Marvel, convertirse en una apuesta segura para los fans de los cómics, las pelis de cómics y los videojuegos.

La acción se desarrolla en la continuidad de la nueva película (ni la del comic original ni de las películas anteriores), aunque por supuesto contarmos con enemigos tan clásicos y quemados como Rhino o el Lagarto (este último será el villano de la película).

El juego se mueve con un apartado gráfico heredero de los dos juegos antes mencionado, sólo que maqueado y mejorado, mostrando una fluidez y realismo en los movimientos del héroe sólo vistos con anterioridad en el Edge of Time, pero que ahora parecen haber sido potenciados al máximo.

Evidentemente el entorno del juego será la ciudad de Nueva York, viajando desde los tejados a las alcantarillas, pasando por parques, interiores de edificios y naves industriales. Evidentemente, Spider-man necesita mucho espacio para moverse de forma espectacular, con lo que la cámara se situa a una distancia que permita disfrutar de los movimientos pero sin perder detalle alguno.

Parece ser que el amigo trepamuros se tendrá que enfrentar no sólo con los villanos de siempre, sino con terroristas y robots gigantes que, por supuesto, amenazan

con destruir la ciudad. Ciudad que, por cierto, tiene un nivel de detalle y riqueza nunca vista con anterioridad, pudiendo encaramarnos a antenas, parabólicas, vallas publicitarias, árboles, farolas, señales de tráfico y demás. De hecho, gozaremos de una libertad aparentemente total para ir y hacer lo que queramos (con ciertos límites claro).

En cuanto a las acciones de Spider-Man, aparte de los ataques a cuerpo a cuerpo, podremos emplear ataques con redes, lanzaremos objetos pesados gracias a ellas, envolveremos a los malosos en capullos de red y los dejaremos colgados... todo lo bueno de las anteriores entregas. Esperemos que no hayan cogido también los puntos flacos de estas.

Gráficamente el juego promete. Los actores de la peli le ponen la voz a los protas aquí tambien.



Dos juegos que prometían preceden a este. El primero casi lo logró, el segundo lo consiguió. Veremos qué pasa con este.

Valoración:

Con Spider-Man Dimensions, Beenox sorprendió dando una muestra de lo que era capaz de hacer, a pesar del sabor agridulce que dejó.

Con Edge of Time, sensacional y espectacular a todos los niveles, dió el paso en la dirección correcta para los futuros "Spider-Juegos".

Veamos si Amazing Spider-Man puede brillar como un juego propio y no tener que sufrir, de nuevo, la decepción de un juego sacado de prisa y corriendo para que coincida con una película estrenada.

La esperanza es lo último que se pierde y Beenox, por ahora, no me ha defraudado.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS



Sorcery

¿El juego definitivo de Move?

Encarnaremos a Finn, un impetuoso aprendiz de mago (¿alguien dijo Harry Potter?) que se mete en líos para los que su magia resulta insuficiente. Necesita una pequeña ayuda para resolverlos y ahí entramos nosotros

Sorcery se presentó en el ya lejano E3 de 2010. Entonces quedó eclipsado por la irrupción de Kinect con títulos como Starwars y lo que parecía iban a ofrecer al jugador. Una vez pasado el efecto Kinect y visto lo que realmente ofrece, llega sorcery con el objetivo de mostrar lo que Playstation Move puede aportar, más allá de títulos familiares y de minijuegos. Puede que Sorcery sea la última oportunidad de Sony de demostrar que Move es una alternativa al control tradicional en juegos dirigidos a los jugadores tradicionales.

Es por ello que Sorcery ha sufrido un espectacular cambio de imagen en estos casi dos años. El juego colorido y casi infantil que se nos mostró en el E3 de 2010, se ha convertido en un título mucho más adulto y oscuro con el tiempo. El protagonista del juego es ahora un adolescente y no un niño como el que vimos en 2010, y tanto los escenarios como los enemigos muestran un diseño mucho más complejo, recargado y oscuro que los que vimos hace solo unos meses. El cuento que se nos presentó entonces, ha dado paso a una ambientación más propia de un juego de rol que de una trama infantil como era entonces. Finn sigue siendo un aprendiz de mago, pero la historia que viviremos en Sorcery es también mucho más adulta y oscura. De la mano de Erline, gata charla-

Un simple movimiento de muñeca permitirá seleccionar el tipo de magia a emplear, y un posterior movimiento nos permitirá lanzarlo con una precisión nunca vista hasta ahora en un videojuego

tana del maestro de Finn, este se ha adentrado en el Reino de los Muertos, permitiendo así que la Reina de la Pesadilla pueda acceder a nuestro mundo y someterlo con sus huestes. Deberemos deshacer el entuerto y cruzar cinco sombríos mundos derrotando todo tipo de enemigos a golpe de espada y sobre todo magia, hasta llegar a la Reina y vencerla.

Más allá de Finn, el principal protagonista de Sorcery será el mando Playstation Move, con el que deberemos realizar todas las magias y ataques que tenga a su disposición el personaje principal. Pero no se trata de un juego sobre raíles como algunos anunciaban, con el mando accesorio de Move o el propio Dualshock podremos desplazar a Finn por donde queramos dentro del escenario e incluso seleccionar entre varios caminos o volver atrás en el escenario a recoger algún objeto que nos hayamos dejado olvidado. Esto no quiere decir que Sorcery se desarrolle en un mundo abierto, aunque no se haya dicho nada al respecto, es muy probable que sea un juego bastante pasillero y las posibilidades sean de ir por el camino A o el camino B. Pero aún así deja bastante atrás otras alternativas (Medieval Moves) que no llegaron a cuajar por desarrollarse totalmente sobre raíles.

El estudio de desarrollo asegura que el modo en el que se está implementado el uso del Move para la gestión de las magias del protagonista, será el golpe en la mesa definitivo en el uso del sistema de control de movimiento de Sony en juegos AAA. Un simple movimiento de muñeca permitirá seleccionar el tipo de magia a emplear, y un posterior movimiento nos permitirá lanzarlo con una precisión nunca vista en un videojuego. De lo acertado y preciso de este sistema de control dependerá el éxito del juego, y ¿porqué no decirlo? el futuro de move como sistema de control en títulos de primera linea de catálogo.

El cambio de registro que ha sufrido Sorcery desde su presentación le ha sentado francamente bien. La ambientación más oscura y adulta se ha visto acompañada de una notable mejora en el modelado y texturizado tanto de escenarios como de personajes. Los efectos de luces, nieblas e incluso de las magias se han mejorado también y solo plantean dudas en este aspecto las animaciones un tanto forzadas que se han visto en algunos tráiler y el modelado de algunos enemigos que no dan el nivel del resto.





Valoración:

Los controles por movimiento no pasan por su mejor momento. El boom inicial en su anuncio y lanzamiento se ha encontrado con una realidad muy diferente a lo que se nos prometió. Sorcery puede ser el último cartucho en la escopeta de Move y su última oportunidad para llegar a los jugadores habituales. El giro en su ambientación parecen mostrar que Sony ha decidido apostar por ellos y no por un público más infantil. El 23 de mayo es la fecha señalada para que desempolvemos nuestros Move para repartir magia y sopapos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

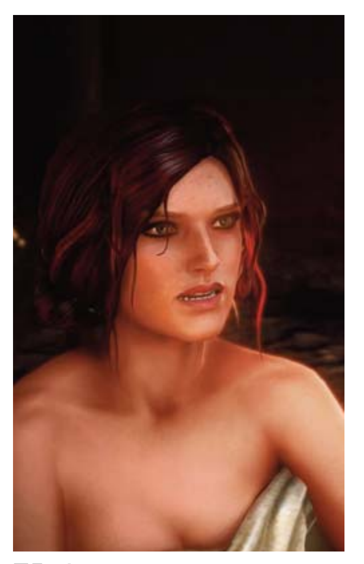
Puntuación	Descripción
0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: cd project · **distribuidor:** namco bandai · **género:** rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

The Witcher 2: Assassins of Kings

Es la hora de Geralt

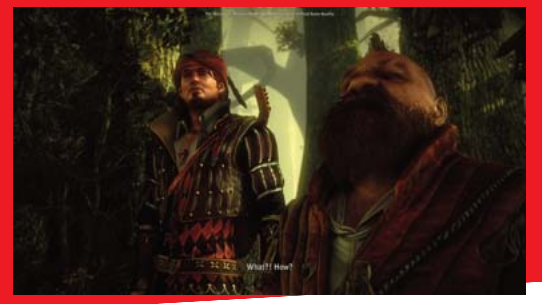
The Witcher 2 es un título mayúsculo, una obra seria y magistral que nos narra una historia bien estructurada y nos ofrece la oportunidad de volver a disfrutar de un juego de rol adulto en todo su esplendor



La historia que nos propone consigue atraparnos y, pese a que la disfrutaremos más si hemos jugado al primer título, no resulta para nada imprescindible gracias a que contiene varios fragmentos a modo de resumen muy bien introducidos durante su desarrollo. La trama es sólida y cuenta con diversos giros argumentales muy bien introducidos que conseguirán sorprendernos e incitarnos a avanzar en ella.

Andrzej Sapkowski, autor de la saga literaria que catapultó a la fama al Brujo de Rivia, sin duda estará más que satisfecho del trato dispensado por CD Project a este título. Y es que, como ya sucediera en la primera entrega, han puesto toda la carne en el asador. El mundo de Geralt ha sido recreado con total fidelidad y durante todo el juego podemos apreciar una de las características más reseñables de las nove-

No sólo de acción vive el hombre, así, Geralt disfrutará a lo largo de la aventura de situaciones más “distendidas” que el fragor de la batalla





las. Los personajes de la aventura no encajan en ninguno de los arquetipos tan habituales en el género. Aquí cada personaje posee una gran cantidad de matices recreados con gran maestría, que contribuyen a la gran ambientación presente.

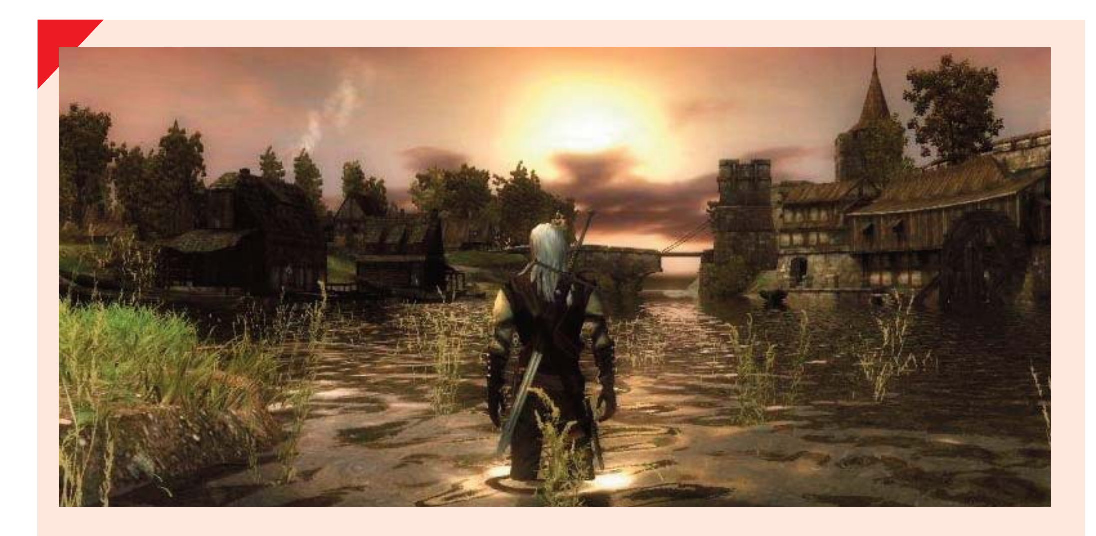
Hemos comentado anteriormente que la historia The Withcher 2 se muestra sólida y adulta. Adulta no sólo por las escenas que podríamos catalogar como "subiditas de tono" que contiene, sino por el trato de la narrativa de la que hace uso.

Una de sus grandes bazas que presenta la historia es la posibilidad de influir en ella mediante decisiones que deberemos adoptar durante su desarrollo. Así, dependiendo de nuestras elecciones, podremos disfrutar de variantes en la trama que nos incitarán a rejugar el título nuevamente, para descubrir personajes o zonas nuevas.

Vuelta a los principios

En The Witcher 2 experimentamos una regresión a los fundamentos del rol. En él desde el principio nos daremos cuenta que estamos ante un juego coherente en el que se invita al jugador a ponerse en el lugar del brujo constantemente. Este hecho no sólo se verá reflejado en cuanto a la toma de decisiones que deberemos realizar, y que condicionará nuestro avance en el juego, sino también durante el transcurso de todas las misiones. Me explico, en la mayoría de juegos actuales vamos afrontando los diversos retos o combates a medida que surgen sin más, preocupándonos muy poco o casi nada del próximo paso a seguir.

Aquí deberemos tener una perspectiva un tanto diferente si



El trabajo a nivel visual resulta encomiable. Se ha trabajado especialmente la iluminación de los escenarios consiguiendo implementar un ciclo día-noche muy realista. Tenéis una muestra en la captura









queremos evitar nuestra muerte. The Witcher 2 premia la estrategia y la planificación constante. Así, si nos adentramos en un paraje en el que existen bastantes probabilidades de encontrar enemigos, deberemos ir bien preparados para el combate. Esta preparación no deberá limitarse a llevar encima numerosas pócimas que utilizar, e ir consumiéndolas de forma sucesiva, ya que durante los combates no seremos capaces de ingerir ninguna por lo que deberemos planificar su utilización con anterioridad.

Este aspecto es quizás uno de los puntos en los que The Witcher 2 se diferencia más del resto de títulos. Aquí estaremos obligados a predecir qué tipos de enemigos podremos encontrarnos y a utilizar con antelación aquellos mutágenos que nos aporten más ventajas.

Gran jugabilidad y Combates memorables

Los combates son dinámicos y la adaptación de los controles se ha realizado de forma muy acertada. Así, mediante el pad derecho podremos ir eligiendo a nuestros enemigos, para después realizar el ataque que consideremos más oportuno. Dispondremos de tres ataques básicos con los que conseguir derrotar a nuestros adversarios, un ataque rápido, otro pesado y, por último, la utilización de la magia.

El sistema de magia se basa en la utilización de diversas señales, las cuales nos otorgarán efectos tan variados que van desde el daño por fuego hasta el control de alguno de nuestros adversarios. Mediante un menú radial seleccionaremos una de entre las seis disponibles, que será la que posteriormente utili-

zaremos.

A estos ataques básicos hay que sumarles las diversas opciones que nos ofrecerán los diferentes objetos equipables que podremos utilizar durante el transcurso de las batallas, bombas, puñales arrojadizos y trampas, cuya uso acertado marcará la diferencia entre la victoria y la derrota en más de un combate.

El sistema ofrece también la oportunidad de bloquear los ataques de los enemigos reduciendo así el daño recibido.

Una parte de los combates, y quizás otro aspecto importante que otorga al juego su carácter estratégico, es la presencia de una barra de energía que nos determinará la posibilidad de seguir bloqueando los ataques enemigos y de utilizar los hechizos, por lo que su gestión es de vital importancia en el desarrollo de los combates.

Es durante el desarrollo de los combates donde encontramos quizás uno de los pocos aspectos negativos de The Witcher 2. En ocasiones experimentamos algún problema con el control de la cámara en combates multitudinarios.

El sistema de gestión del inventario se ha solventado de

forma óptima. Encontramos gran cantidad de opciones para nada habituales en las versiones de consola en las que prima la utilización de menús más simples. No obstante, y pese a que en un primer momento puede llegar a abrumar, pasados unos minutos los jugadores no tendremos mayor dificultad en habituarnos a él.

Como buen juego de rol tendremos la oportunidad de hacer evolucionar a nuestro personaje, Geralt, mediante la utilización de los puntos de especialización adquiridos al subir de nivel. Aquí podremos elegir entre 4 especialidades diferentes; una primera a modo de introducción que nos permitirá desbloquear las demás, una rama orientada a la magia que nos servirá para desarrollar mejoras a nuestras señales, otra orientada a la espada para acrecentar nuestras habilidades con el arma, y por último una orientada a la alquimia mediante la que podremos conseguir ventajas en la creación de mutágenos.

Otro aspecto en cierta medida controvertido es el referente a la dificultad que exhibe el juego. The Witcher 2 nos da la opción de elegir entre diversos niveles de dificultad realizando incluso durante el tutorial una prueba de nuestras habilidades de combate para recomendarnos el más adecuado. No obstante, objetivamente, el juego presenta una dificultad alta que, salvo quizás en el nivel fácil, conseguirá hacernos sudar en más de una ocasión. Mención especial el nivel locura donde completar el juego es una tarea en extremo difícil, sólo al alcance de algunos escogidos.

Gráficamente espectacular y sonoramente angelical

Si afirmamos que a día de hoy The Witcher 2 se presenta como uno de los más altos exponentes a nivel gráfico que podremos encontrar para nuestra Xbox, no estamos engañando a nadie. El juego luce espectacular sacando el máximo partido a nuestra consola, pero además de la potencia visual que exhibe, cuenta con un apar-





tado artístico de gran nivel.

Se ha hecho un trabajo extraordinario con la iluminación, resultando ésta la verdadera protagonista de algunas zonas en el juego. Da gusto pasearse por bosques ciudades y demás escenarios, donde podremos recrear nuestro sentido visual.

El apartado sonoro no se queda atrás en ningún momento. La elección de las voces de los personajes es acertadísima logrando complementar sus personalidades. Por ponerle alguna pega el juego no viene doblado a nuestra lengua aunque si podremos disfrutar de una traducción a modo de subtítulos. La banda sonora consigue transmitirnos un estado de ánimo acorde a la situación que se nos muestra en pantalla, y colaborando en el desarrollo de la acción de forma perfecta.

Una apuesta segura

The Witcher 2 es una apuesta segura, un juego que difícilmente va a defraudar a nadie, y que consigue combinar una historia sólida, una trama atractiva y una jugabilidad que nos permitirá disfrutar de las muchas opciones que incorpora. La adaptación que CD Project ha realizado del título que sacó al mercado hace unos meses para PC ralla a un gran nivel. Si bien es cierto que se encuentra algo mermada con respecto a esta versión en el apartado visual por limitaciones obvias de hardware, se ha realizado un trabajo encomiable en la solución de los numerosos bugs que existían, dando como resultado un título mucho más pulido y compacto.



Conclusiones:

CDProject ha disipado todas las dudas que existían entorno a la conversión de The Witcher 2 a la plataforma de Microsoft. No sólo ha alcanzado las expectativas que todos los seguidores de la saga teníamos, sino que las ha superado con creces.

Alternativas:

Skyrim, FallOut o si vas por variantes mas orientales, FFXXII-2 pueden ser opciones bastante válidas.

Positivo:

- Espectacular a nivel visual
- Historia bien desarrollada y absorbente
- Personajes reales y bien trabajados

Negativo:

- Dificultad mal calibrada
- No llega doblado a nuestro idioma

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	94
sonido	88
jugabilidad	92
duración	86
total	91

Una segunda opinión:

Teníamos serias dudas de como sería esta adaptación a consolas de uno de los juegos más potentes que tuvimos el año pasado. El resultado nos ha sorprendido gratamente. El apartado técnico ha quedado resuelto de forma más que aceptable, dando como resultado un juego más que recomendable para todo amante del género de rol.

Gonzalo Mauleón

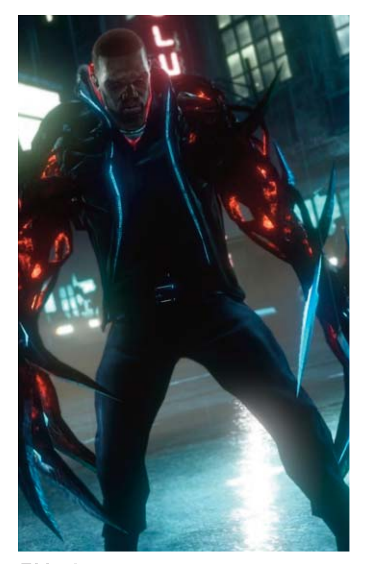


desarrolla: radical ent · **distribuidor:** activision · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Prototype 2

Un eficaz antivirus

En 2009 Activision lanzó un juego de acción que sorprendió a propios y extraños, cuyo nombre era Prototype. Tal fue la aceptación, que la editora se ha mostrado propensa a lanzar una segunda parte.



Hace ya casi tres años desde que salió Prototype. Por aquel entonces, 2009, esta IP competía con la exclusiva de PS3 InFamous. Este último eclipsó, de alguna manera, las aventuras de Alex Mercer. Aún así consiguió una buena cuota de mercado, causando muy buenas sensaciones a aquellos que se atrevieron a probarlo. Como pegas al mismo, se le atribuyó algunos defectos en el guión, un control algo brusco y, sobre todo la falta de oren en el desarrollo del juego.

Pero Activision sabía de las facultades y posibilidades de esta franquicia, volviendo a contactar con el mismo estudio de desarrollo para preparar una segunda entrega, que promete superar a su predecesor.
¿Será capaz de hacerlo? En unas lineas, al término de este análisis esperaremos haberos sacado de dudas.

Contaremos con un nuevo protagonista, el cual desarrollará toda la historia movido por un por una única motivación: la sed de venganza



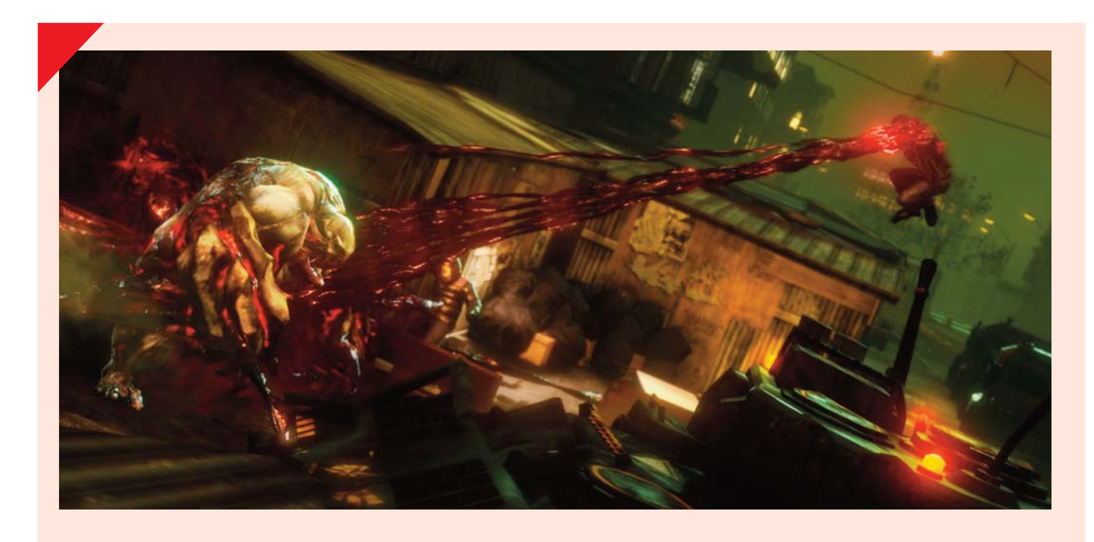


Prototype 2 comienza con un giro en los acontecimientos. En esta ocasión, Alex Mercer sale de la escena principal cediendo el protagonismo a James Heller, un soldado que se cruza en el camino de Alex Mercer. Ha perdido a su familia tras un rebrote vírico en nueva York, pero Mercer nos revela la conspiración que se esconde tras los acontecimientos y nos regala su poder contagiándonos.

A partir de ese momento, Heller irá descubriendo sus poderes poco a poco, además de irlos potenciando en determinados momentos argumentales para obtener nuevas armas y posibilidades. Pero a lo largo de su aventura y su búsqueda de venganza, gracias a la habilidad de absorber gente y, con ellos, sus recuerdos, irá descubriendo la verdad.

Si no jugamos al primer videojuego de la saga, sus creadores han tenido la deferencia de permitirnos ver un pequeño clip de apenas un par de minutos en el que se nos explican los sucesos de su predecesor para darle contexto al programa. No es estrictamente necesario puesto que su importancia es relativa con respecto a la secuela, pero es un gesto que se agradece y que nos ayuda a engordar un poco más todo el trasfondo de lo que se nos cuenta.

Dicho esto, vemos que en lesta secuela, la esencia se mantiene y volvemos a encarnar a un personaje con poderes mutantes que debe utilizar un amplio abanico de habilidades para cumplir misiones en un mundo muy abierto. La ciudad de Nueva York vuelve en esta ocasión a ser el telón de fondo de la aventura, y lo hace dividida en tres partes bien diferenciadas que se van desblo-



El juego continúa con su esencia, un protagonista con poderes, un virus mutante y todo un elenco de escenas sangrientas y llenas de violencia. con esta premisa la destrucción y la "casquería" está más que asegurada







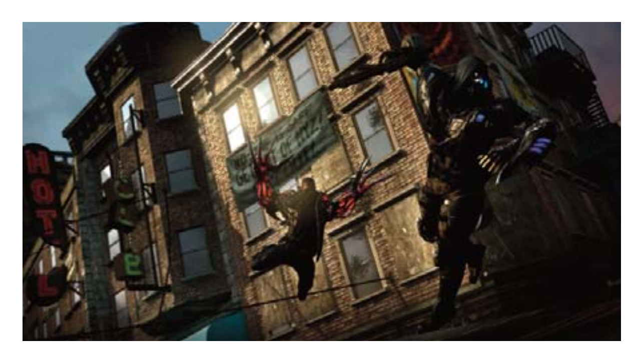


queando conforme avanza la aventura. La cual consta de una duración de unas 20 horas aproximadamente. Siendo esta la única modalidad jugable eso sí, se ha conseguido incrementar algo más la oferta jugable con la inclusión de Radnet. Una novedad que se ha añadido a esta entrega y que permite el enfrentamiento de puntuaciones entre usuarios a base de retos y desafíos que producirán ciertos piques entre nuestros amigos.

A nivel visual Prototype 2 ofrece un acabado más que notable. Siendo la ciudad uno de los protagonistas en este apartado. Ahora se ofrece mayor variedad de escenarios, todos ellos con bastante nivel de detalle, aunque algo por debajo de otras produccióones de primera linea. Esto no quiere decir que no se mantenga sólido y bien diseñado, pero si es cierto que alguna textura llama la atención por su baja resolución sobre todo en escenarios donde la noche hace acto de presencia.

En cuanto a los personajes, hay que decir que se nota el salto cualitativo respecto a su antecesor, mucho mas definidos y con mayor nivel de detalle, así como los citizens que nos encontramos a lo largo de todo el mapa.

Como punto negativo en este apartado, a parte de lo mencionado de las texturas, hay un marcado efecto blur, en forma de niebla, que se nos antoja algo molesto y deja un aspecto general bastante borroso. También hay que integrar, en este conjunto, una cámara que se muestra molesta en algunos momentos del juego. Eso sí, la dinámica del juego hace que se llegue a pasar por alto estos defectos, ya que nuestra atención estará puesto casi en su to-



talidad a la cción del mismo.

Pero sin duda, donde realmente destaca esta entrega es en su buena jugabilidad, la cual mantiene toda la esencia de su predecesor, pero mejorando la respuesta y una mayor suavidad de la misma. En la que la brutaliad de nuestros actos están presentes en todo momento. Radical Entertainment ha sabido encontrar el camino para ofrecer una buena interacción entre las órdenes que damos al mando y la respuesta del personaje a las mismas.

Prototype 2 carece de modo multijugador, en lugar de ello se ha puesto un sistema de ranking a modo competitivo

Especial protagonismo tendrá un árbol de habilidades que contará con diferentes opciones de avance, dependiendo de nuestras elecciones y de nuestro sistema de juego conseguiremos llegar al final a un personaje totalmente evolucionado que perfectamente puede ser diferente en todo punto al de otra partida o al de otro jugador.

Para finalizar hay que decir que el apartado sonoro es muy bueno. Hay que decir que la banda sonora no es destacable respecto a otros juegos. Así como los efectos sonoros, los cuales son justos, aunque bien implementados y cumplen con su función. Pero el doblaje, en perfecto castellano y digno de un gran proyecto, es realmente bueno,



Conclusiones:

Si te gustó la primera parte, este juego no te va a defraudar. Se ha conseguido mejorar todo lo anterior, aunque contiene fallos que hace que le cueste hacer frente a las grandes IPs actuales. Aún así se trata de un juego notable.

Alternativas:

Existen bastantantes alternativas en este género, quizás GTA IV sea el referente el mismo, también podemos contar con la saga Assassin's Creed y, para los poseedores de PS3, está inFamous.

Positivo:

- *Mejoras en el apartado jugable*
- *Excelente trabajo de doblaje*

Negativo:

- *Algunos defectos gráficos*
- *Problemas con la cámara*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	84
sonido	90
jugabilidad	88
duración	85
total	**81**

Una segunda opinión:

Prototype 2 muestra una mejora respecto a su antecesor, aún así queda un escalón por debajo de los sandbox más representativo. Pero, si te gusta el género, te hará pasar un un buen rato.

José Barberán



desarrolla: kojima productions · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

MGS: Snake Eater 3D

Un refrito de nivel

Solemos criticar los remakes, pero desde luego Metal Gear: Snake Eater se lo merecía. Con la posibilidad de jugar en cualquier parte y el atractivo efecto 3D bajo el brazo, llega esta adaptación con casi un año de retraso



Con casi un año de retraso respecto a la fecha que se barajaba en un primer momento, el mes pasado aterrizó en Europa “Metal Gear Solid: Snake Eater 3D”. Este tiempo ha servido para pulir algunos detalles de la adaptación del famoso juego de PS2.

Siempre resulta difícil analizar un remake. Evidentemente, pocos de los que probaron el original de PS2 dudarán de su calidad. Yo no voy a ponerla a estas alturas en tela de juicio, y tampoco pretendo hacer un texto exhaustivo respecto a todos los pormenores que rodean al juego en cuestión.

En cualquier caso, nos encontramos ante una adaptación hecha con bastante cuidado. Si bien es cierto que se notan algunas carencias por el hecho de ser una adaptación de un juego pensado para una sobremesa, en general resulta una buena experiencia el poder disfrutar de un título de este calibre en la por-

El juego es lo que se esperaba: una versión portátil del título original de PS2, con algunas limitaciones en el control pero prácticamente igual gráficamente

tátil de Nintendo.

Mirando atrás, el juego original de PS2 al que me estoy refiriendo se lanzó hace 7 años, cosechando excelentes críticas y ventas. Ha envejecido estupendamente.

El argumento del juego que hoy nos ocupa es evidentemente el mismo que el de entonces. Nos pondremos en la piel de un espía de élite, Snake, con la guerra fría entre Rusia y Estados Unidos como contexto histórico.

Tendremos que ir al rescate de un científico ruso llamado Sokolov, retenido por militares para que acabe su proyecto secreto que podría dar a los rusos un tanque extremadamente potente.

Después de ver la primera cinemática en el helicóptero nos lanzaremos en paracaídas en la selva. Estaremos en contacto permanente con el jefe de la operación, y con otras personas que nos darán información y nos permitirán guardar la partida (no sin antes darnos una charla sobre alguna película, en otro guiño cinéfilo más de Kojima)

Jugaremos un sencillo tutorial para familiarizarnos con los controles en el que tendremos que encontrar nuestra mochila perdida, y después nos pondremos a la faena, no sin antes ver un vídeo de introducción con una canción al más puro estilo 007.

Precisamente el hecho de que la acción se desarrolle en un entorno natural como es una selva condiciona la jugabilidad de diferentes modos. Uno de los ejes centrales de la misma, como en el original, es el camuflaje. Tendremos que ir cambiando los trajes y pintura facial de Snake para adaptarnos al terreno de la mejor forma posible. Como novedad, se añade la opción de poder crear nuevos camuflajes a partir de imágenes tomadas con la cámara de la 3DS. Esto en un primer momento puede pa-

El camuflaje

En la misma portada del juego, encima del título aparecen las palabras “Tactical Espionage Action”. Es evidente que el camufluje, el pasar desaparecibidos es el eje central de la jugabilidad de Metal Gear.

En todo momento podemos ver un indicador de camuflaje, que va del 0% al 100%. Tendremos que estar atentos del terreno y la vegetación que tenemos a nuestros pies para optimizar al máximo este camuflaje. Podremos hacerlo eligiendo el traje y la pintura facial entre varias opciones, además de las que podemos personalizar. Tener un alto porcentaje es útil para evitar alarma a los enemigos.

La posición que tengamos, de pie, agachados o tumbados, también afecta al camuflaje siendo esta última forma la mejor.







recer un añadido supérfluo, pero lo cierto es que resulta útil dada la gran importancia que tiene el ir camuflado de forma perfecta, sobre todo en dificultades altas.

Otra novedad que vemos respecto a la versión original, es las ventajas que proporciona la segunda pantalla. Podremos cambiar el arma, el camuflaje, ver el mapa y muchas otras cosas haciendo uso de un control táctil y sin necesidad de pulsar start. Me parece bastante bien aprovechado.

La selva de MGS: Snake Eater está viva, la hierba irá bajando cuando la pisemos, serpientes, cocodrilos y otros animales nos atacarán de vez en cuando, y podremos usarlos para alimentar a nuestro protagonista y mantenerlo con vida.

Un aspecto también diferente, aunque en este caso para peor, es el control. En esta portátil tenemos menos botones que en el mando de PS2 y, por desgracia, un único joystick. Con juegos



como este se ve la clara necesidad de un segundo control analógico en algunos juegos para el manejo de la cámara y se ve incomprensible la decisión de Nintendo de no incluirlo en su portátil.

El complemento "Circle Pad Pro", que añade un segundo joystick a la consola es compatible y además muy recomendable por la comodidad que supone respecto al manejo de la cámara con los botones ABXY. Además, al dejar dichos botones disponibles para otras funciones, se mejora muchísimo el control.

El efecto 3D está muy conseguido. Incluso se ha cambiado la perspectiva de algunas escenas del juego original para hacerlas más espectaculares con el 3D activado

Gráficamente, se aprecia un buen nivel, ofreciéndonos la calidad del original con un efecto 3D muy conseguido con una gran trabajo. No obstante, el tamaño y resolución de la pantalla de la 3DS juegan en su contra y en ocasiones se aprecian defectos como texturas borrosas y ciertas bajas de framerate no demasiado graves. No llega a la altura de otros como RE: Revelations pero sin duda en líneas generales el juego alcanza un buen nivel.

La banda sonora es la misma que pudimos disfrutar hace 7 años y tanto entonces como ahora sigue encantándonos. Los efectos sonoros están a la misma altura, también fruto de la excelente herencia que recibe de parte del juego original. Además, el doblaje, en inglés subtitulado, es también muy bueno.

En definitiva, cuando la base es un videojuego de la envergadura de Metal Gear Solid: Snake Eater, y además si la adaptación se hace con tiempo y cariño, es difícil que las cosas salgan mal. Con este título tenemos lo esperado, la posibilidad de jugar en una portátil y en 3D a uno de los mejores juegos de la generación pasada y de la saga de Metal Gear Solid.

Conclusiones:

Tomar como base MGS: Snake Eater es una apuesta segura para crear un buen título. Salvo pequeños fallos de la adaptación, y otros heredados del original, tenemos aquí una magnífica opción para probar este juego, si no lo habíamos hecho ya, o recordarlo con el efecto 3D.

Alternativas:

En una consola tan reciente, es complicado encontrar juegos similares a este.

Positivo:

- Todas las virtudes que ya tenía MGS: Snake Eater
- Efecto 3D muy trabajado

Negativo:

- Control muy incómodo sin Circle Pad
- Algunos bajones de framerate

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	70
duración	80
total	77

Una segunda opinión:

Una buena adaptación de un juego excelente. No seré yo quien apoye los refritos, pero en este caso estamos ante un remake bastante acertado.

Jose Luis Parreño

desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800MSP · **edad:** +18

GOW3: Fuerzas de la Naturaleza

El regreso de unos clásicos

El último DLC de Gears of War 3 ya está en la calle. 5 mapas, unos cuantos skins, cuatro "nuevos" personajes y el regreso del Modo Guardia. Bastante material reciclado recuperado para la ocasión



Nadie es ajeno a la realidad de que los videojuegos a día de hoy son un bien de consumo inmediato. Es complicado que un título sea jugado de forma masiva más allá de los dos meses posteriores a su lanzamiento. Y una buena forma de mantener viva la llama de su esperanza de vida es ir escalando en el tiempo una serie de lanzamientos enfocados a complementar la oferta que trae de serie. Este es el caso de Fuerzas de la Naturaleza, el último DLC para el exitoso Gears of War 3.

Si atendemos a los prejuicios, estos marcan que nos volvemos a encontrar ante una nueva selección de mapas destinados a servir de escenario a los modos de juego ya existentes en su vertiente multijugador. En parte esta descripción resulta acertada, pero como veremos enseguida, se nos queda corta. Eso sí, con una sensación bastante sensible de deja vu.

2 de los nuevos mapas ya estaban presentes en GOW y GOW2. Y otro está muy inspirado en un capítulo

El nombre de este contenido ya nos da señales de hacia dónde van los tiros. Terremotos, erupciones, niebla intensa o interminables diluvios de agua o ceniza van a ser solo algunos de los fenómenos naturales que van a acompañarnos en cada uno de los cinco escenarios que componen el grueso de Fuerzas de la Naturaleza.

Más allá de la espectacularidad o el mejor o peor resultado del conjunto, sí que al menos deberíamos someter a juicio su propia existencia y la cantidad importante de material reciclado que encierra este complemento. Y éste afecta a todos los niveles. Empezando sin ir más lejos por el número de mapas. Artillería, Bahía, Repercusiones, Raven Caído y Jacinto. Si sois fanáticos de la serie vas a reconocer enseguida a dos de ellos, puesto que han sido recuperados para la causa directamente desde GoW y GoW 2. Eso sin contar con la gran inspiración que tiene Repercusio-









nes del Acto 5 de Gears of War 2. Al menos se han incluido suficientes variantes en su configuración como para que al jugar en ellos nuestra táctica forzosamente ya no puede ser la misma que utilizábamos antaño. Siendo justos, el nuevo tratamiento gráfico y de efectos les confiere un acabado mucho más tenebroso y adecuado a la temática general del contenido.

Pero como ya enunciábamos anteriormente, esta descarga trae consigo más novedades. Y en mecánicas, la más destacada es la reincorporación de Guardia como modo de juego. Divididos en dos equipos, cada uno de ellos cuenta con un miembro que ejerce la función de líder. El objetivo es defender al de nuestro equipo a la vez que intentamos eliminar al del contrario. Mientras nuestro líder siga con vida, contaremos con regeneraciones. En el momento en el que éste caiga, se acabaron. Era uno de





los modos más populares del multijugador de Gears of War 2, y que sin razón de peso aparente, no fue incluido en la versión retail de la tercera parte. Error que ha sido subsanado en pago. Sea como fuere, nos alegramos de que una de las variantes más competidas y estratégicas de la serie vuelva a estar presente. El resto de modos de juego tales como Superviviente o Rey de la Colina siguen siendo los mismos. Eso sí, sorprende el hecho de que esta vez no podemos crear grupos antes de empezar la partida. Resulta cuanto menos curiosa esta situación.

Y no acaba aquí la cosa, aunque estas ya entrarían dentro del campo de los extras. La descarga además de todo lo relatado, trae consigo un pack de skins para nuestras armas (5 desbloqueadas y 2 desbloqueables, para un total de 7), y otro de personajes: Baird Mecánico, Comando Dom, Hunter Salvaje y Granadero Salvaje. Además del religioso añadido en logros, con lo que la suma total de puntos que podemos alcanzar con todos los extras disponibles llega por el momento hasta los 2000G.

Fuerzas de la Naturaleza llega al precio estándar de 800 MSP. Si repasamos punto por punto, es más de lo que nos ofrecen otros contenidos similares, pero con el serio hándicap de que al menos la mitad del material que encierra no es novedoso. ¿Su compra es recomendable? La respuesta es sí. ¿Es imprescindible? No lo tengo claro. Aunque el hecho de recuperar Guardia es un claro punto a su favor.

Conclusiones:

Los efectos incluidos y su relativa incidencia en las partidas en curso le otorgan un punto distintivo, pero no deja de ser elementos bastante puntuales y que rara vez su influencia va más allá de limitar un poco nuestro campo visual.

Alternativas:

Al ser un DLC complementario la única alternativa válida que podemos encontrar está en los otros recopilatorios de mapas disponibles para el título.

Positivo:

- Vuelve Guardia
- Efectos naturales bastante logrados

Negativo:

- Salvo tres mapas, el resto es reciclado
- Los efectos son anecdóticos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	80
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Tan solo por el retorno del modo Guardia debería ser una descarga obligada. Y digo condicional porque el hecho de que aparezca de pago es una maniobra bastante cuestionable cuando ya estaba presente de forma gratuita en la entrega anterior.

Ismael Ordás



desarrolla: pendulo studios · **distribuidor:** fx · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +16

New York Crimes

La aventura más adulta de Pendulo Studios

Tras los Runaway y Hollywood Monsters 2, el estudio madrileño decide afrontar un nuevo reto y llevar el género que les ha hecho conocidos a una ambientación totalmente diferente de la de sus últimos lanzamientos



Muchos jugadores piensan que la aventura gráfica point & click está acabada, muerta. Otros tantos declaran en cambio que vive una segunda juventud, y afirman que sus mecánicas jugables siguen siendo tan válidas y divertidas hoy como en la época dorada de Lucas y Sierra. Tanto unos como otros encontrarán en New York Crimes justificación a sus razonamientos, ya que la nueva obra de Pendulo Studios contiene en su interior todas las bondades y limitaciones del género, sin dar un solo paso adelante más allá del terreno técnico y el aspecto gráfico.

Tras Hollywood Monsters 2, Pendulo Studios se planteó desarrollar un juego más adulto y oscuro, con una temática más profunda y una historia menos humorística, pero manteniendo todas y cada una de las características principales de sus títulos anteriores, que le han llevado a ser una de las compañías líderes

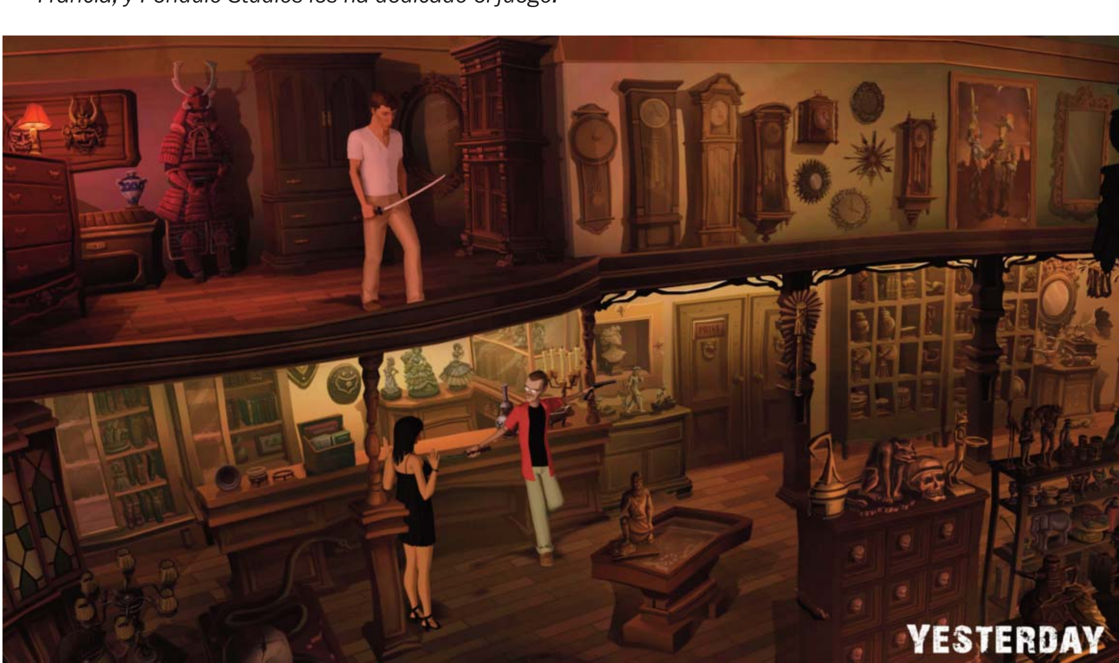
New York Crimes presenta una historia dura, oscura y en ocasiones incluso desagradable para los estómagos más sensibles. Un thriller en toda regla

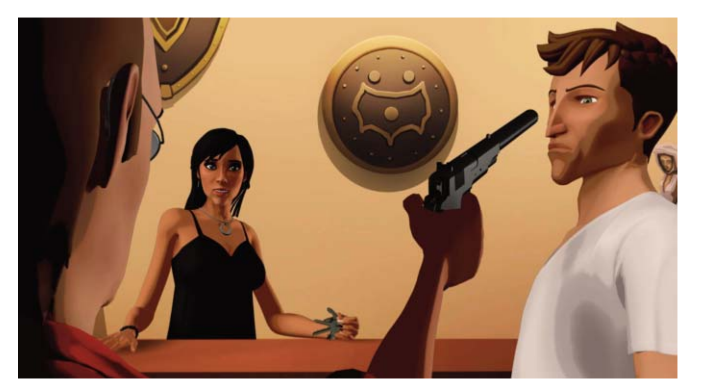
en un segmento minoritario pero con un público muy fiel a lo largo del tiempo. Y ya está en las tiendas New York Crimes, un juego en el que de la mano de distintos personajes deberemos resolver una serie de asesinatos que se están produciendo en la ciudad de Nueva York. Comenzaremos con Henry White, un joven millonario que junto a su amigo Sam Cooper, tan grande y fuerte como simple, trata de ayudar a los más desfavorecidos como miembro de una asociación de nombre Los Hijos de Don Quijote (1). Casi sin comerlo ni beberlo, nos veremos en medio de una investigación que tiene por objeto esclarecer la desaparición y asesinato de personas sin techo, como parte de un ritual satánico y, como descubrimos más adelante tras varios giros de guión, algunos otros intereses ocultos. Pero siendo importante, Henry no es el protagonista principal del juego, tras el prólogo el juego nos presentará a John Yesterday, un supuesto especialista en sectas satánicas que tiene un pequeño problema, no recuerda nada de su pasado. Poco a poco, el pasado de Yesterday se irá descubriendo y con él, la historia principal del juego.

Como buen thriller, New York Crimes se apoya en unos grandes personajes. Nunca Pendulo Studios había desarrollado tanto la personalidad de los protagonistas de uno de sus juegos. A lo largo de la aventura iremos encontrando otros muchos “actores” más o menos importantes, todos ellos tienen un carácter muy marcado y especial y son, en su medida, cruciales en el desarrollo de la historia. Una historia que no defraudará a los aficionados al género del suspense, podría dar perfectamente el tipo como guión de una gran película, pero no, es la trama de un videojuego y el estudio de desarrollo ha sabido introducir con maestría los puzles que dan sentido a la aventura grá-

Fuera de España New York Crimes se llama Yesterday, el apellido del personaje principal del título, y en torno al cual gira la historia. Spain is different

(1) Existe realmente la asociación Les enfants de Don Quixotte en Francia, y Pendulo Studios les ha dedicado el juego.











fica dentro de la misma, sin que rompan el ritmo narrativo pero suponiendo un reto al jugador. Como suele ser habitual, algunos puzles son más acertados que otros y unos pocos más obvios que la mayoría. Podemos afirmar en este sentido que New York Crimes no es una aventura gráfica en absoluto, y si tu edad te lo permite y el tema te atrae podría ser una excelente vía de entrada al género. Esto se debe a que al potenciar la historia respecto a otros aspectos, el desarrollo del juego es completamente lineal, podremos movernos por unos pocos escenarios, coger unos cuantos objetos y con ellos resolver el puzle que nos lleva a la siguiente localización. Si no vemos clara la solución al problema planteado, en muchos casos daremos con ella mediante un simple sistema de prueba y error. Si aún así no damos con la ecuación, Pendulo ha previsto un sistema de ayudas dentro del juego que nos lo harán mucho más sencillo, por un lado tenemos la posibilidad de destacar los puntos activos de la pantalla, por si se nos ha pasado recoger algún objeto o probar la actuación sobre algún elemento del escenario. Por si lo anterior no fuese suficiente, una serie de pistas nos indicarán de una forma más o menos clara cual es el siguiente paso a realizar. Estas ayudas no se pueden desactivar, si quieres jugar la aventura en plan clásico, tu solo frente al peligro, simplemente no deberás usarlas.

Y no se vayan todavía, aún hay más. Si ni siquiera con las pistas eres capaz de avanzar en el juego y te quedas bloqueado en algún punto. FX pone a disposición de los jugadores la guia oficial con la resolución de todos los puzles y un teléfono de asistencia en el que se puede consultar cualquier duda del mismo, incluso del tipo no se por donde seguir.

El paso adelante que Pendulo Studios ha dado en cuanto a temática, se ve acompañado de otro en el aspecto gráfico de New York Crimes. Se mantiene la estructura de fondos prerenderizados y retocados con un detalle enfermizo a mano y personajes y objetos en modelado 3D sobre ellos. Pero el diseño de todo ello es ahora mucho más adulto y actual. En los escenarios destaca un nivel de iluminación mucho más trabajado que en anteriores entregas y, como corresponde a la temática del juego, escenas duras y sangrientas, que en ocasiones rozan el "gore" y pueden herir la sensibilidad de algunos jugadores que no sepan de que va el juego y busquen otro Runaway o Hollywood Monsters.

Pero donde más se aprecia la evolución del trabajo del estudio de desarrollo es en el modelado y sobre todo las animaciones de los personajes. Ya decíamos antes que tienen una personalidad mucho más marcada que en anteriores títulos de Pendulo Studios, esto se consigue gracias al trasfondo de cada uno de ellos en la historia y también gracias a un trabajo de diseño, modelado y animación muy destacable. Es increíble como unos modelos 3D tan "cartoon" pueden actuar y expresar emociones como lo hacen.

El tercer factor importante en la personalidad de los personajes son las voces, la actuación de los actores de doblaje es notable y creíble, y el casting bastante afortunado, incluso para los personajes secundarios que nos son tantos como en otros títulos de Pendulo, lo cual ha facilitado sin duda el que todos mantengan un nivel más que aceptable. Por poner un pequeño "pero" en este punto, en algunas (pocas) ocasiones se producen pequeños problemas de desincronización labial. La banda sonora y los efectos de sonido no desentonan en absoluto, y acompañan en todo momento la acción del juego, ayudando a crear una ambientación muy lograda en conjunto.

Los personajes sostienen la trama como en el mejor cine negro. Comenzaremos la aventura con Henry White

Conclusiones:

Una aventura gráfica muy recomendable si te gusta el thriller y el suspense. Más aún si tenemos en cuenta la fantástica edición que FX ha puesto en las tiendas, como suele ser habitual.

Alternativas:

Cualquiera de las anteriores aventuras gráficas de Pendulo Studios te hará disfrutar el género. Por ambientación lo más parecido puede ser Heavy Rain de Quantic Dreams.

Positivo:

- Historia adulta y dura
- Personajes a la altura

Negativo:

- Que no te guste la aventura gráfica point & click
- Pequeños detalles a mejorar

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	73
sonido	78
jugabilidad	72
duración	69
total	**73**

Una segunda opinión:

Nadie como Pendulo Studios mantiene el espíritu de la aventura gráfica clásica. Un buen juego sin duda, que muestra las limitaciones del modelo y deja bien claro que Pendulo debe evolucionar.

Sergio Colina



desarrolla: lucas arts · **distribuidor:** microsoft · **género:** accion · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Kinect Star Wars

¡Que la Fuerza de Kinect te acompañe!

Según las palabras de Jorg Newmann, desarrollador del juego, "George Lucas quedó impresionado con Kinect". Por este motivo decidió dar luz verde al proyecto que nos atañe. ¡Nos convertiremos en todo un Jedi!



El estudio de George Lucas, Lucas Arts, ha visto un filón importante con las posibilidades que Kinect puede ofrecer a la franquicia Star Wars. De hecho, fue el propio Georges Lucas el que dió el visto bueno para que desarrollara esta IP.

Desde que se anunció, los fans de la saga pusieron todas sus miras hacia esta producción, incluso se pudo ver un atisbo de ilusión por parte de los mismos, hasta que llegó una noticia en forma de video que les hizo poner el grito en el cielo, el modo baile.

Algo totalmente imperdonable para los fans más aférrimos y original para los más actuales. Desde aquí solo podemos decir que es un modo de juego que se antoja un tanto curioso y que, por otro lado, fue incluido por petición expresa de los fans.

Dejando de lado esta opinión procedemos realizar lo que real-

Los seguidores de la saga Star Wars tienen ahora la oprtunidad de sentir en sus propias carnes toda la Fuerza de un auténtico caballero Jedi





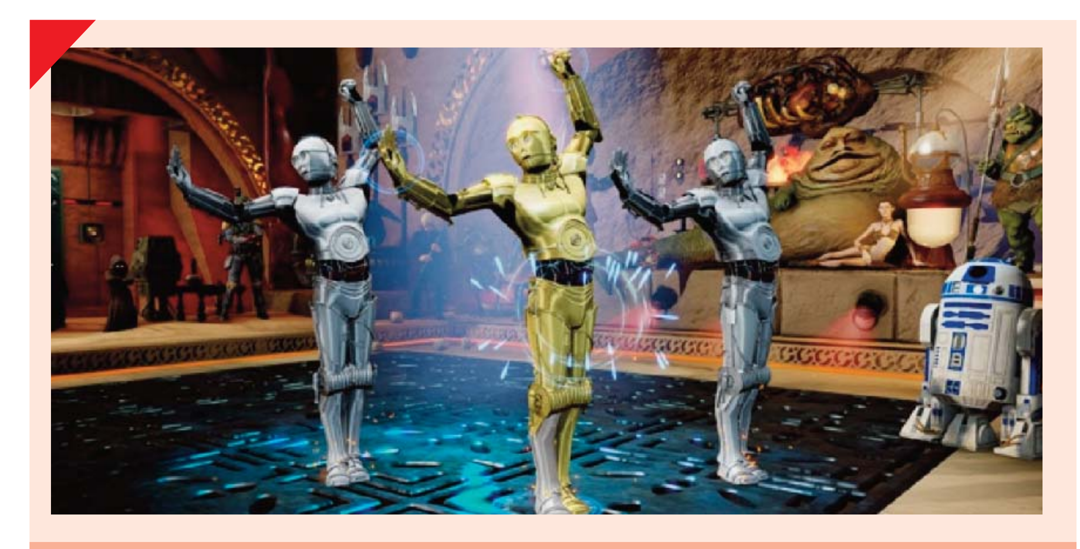
mente tratamos, analizar el juego alejándonos de cualquier prejuicio y dejándonos llevar por lo que nos propone el mismo.

El título destaca por su variedad. Kinect Star Wars está dividido en cinco minijuegos diferentes pero siempre relacionados con con el mundo Jedi. Cuyo modo principal e responde al nombre de Destino Jedi, que no es otra cosa que la campaña en el que encarnamos a un joven Padawan con un guión bastante simple que bien podría ser un episodio de la serie Las guerras clon. Es una especie de arcade sobre raíles en el que atravesamos sencillas zonas plataformeras y usamos nuestro cuerpo para sortear obstáculos o ataques, agachándonos, dando pasos hacia los lados, saltando, etc. La tarea principal es pelear y mientras que el padawan se encara automáticamente con los enemigos, nosotros debemos usar la fuerza con la mano izquierda -dar empujones o elevar enemigos y objetos- y el sable con la derecha, además de esquivar o bloquear ataques.

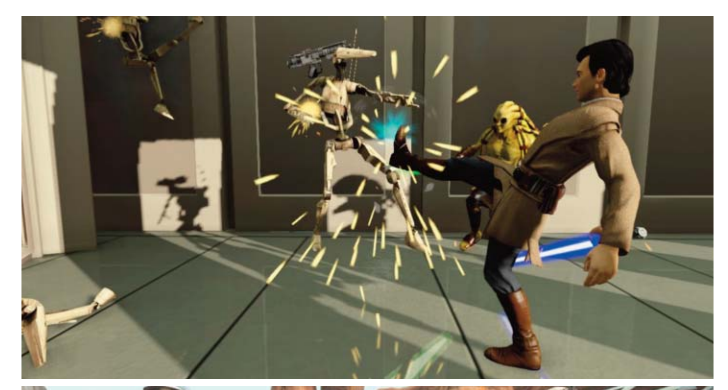
En este primer modo te sentirás realmente como si fueras un Jedi. Esa sensación está muy presente en el juego y en aquellos niveles que no son muy frenéticos, puesto que funciona perfectamente. A lo que hay que añadir que en cualquier momento se puede apuntar un compeñare en cualquier momento de la partida.

Los otros cuatro modos de juego en son aún más curiosos, aunque también algo más limitados y especialmente efectivos para partidas rápidas y con amigos.

Gracias a los que podremos recrear la carrera de vainas del Episodio 1 y los Duelos del destino o, lo que es lo mismo, el enfrenta-



Dede que fué anunciado el modo Baile Galáctico, la polémica ha estado en todos y cada uno de los foros de los fieles a esta saga. Si bien es cierto que no acaba de encajar en la dinámica ni el contexto en los que el juego está basado






miento contra algunos de los enemigos más emblemáticos de la saga como Darth Vader. Los otros dos modos están más destinados a un público familiar y menos al fan más puro de Star Wars, puesto que en este caso hablamos de una prueba en la que directamente encarnas a un Rancor , la enorme bestia que aparecía al comienzo de El Retorno del Jedi y destrozas el puerto de Mos Eisley. Es una prueba divertida, muy divertida para los más pequeños de la casa y entretenida para el resto, puesto que destrozar toda una ciudad es ameno.

Y terminamos con el modo que más a dado que hablar desde el anuncio de esta entrega, el modo baile. En el que tendremos que sacar el bailarín que llevamos en nuestro interior. ¡Sí señores, los Jedis también saben bailar!

Sin duda este último modo es el más casual de todos, y seguramente se implantó para atraer a un público que tiene un contacto muy endeble con el mundo Star Wars, y puede ser un modo de acercarlos hacia él. A nosotros nos a parecido “gracioso” pero no nos acaba de encajar del todo.

Jugablemente, todo los modos anteriormente mencionados están bien implemetados con el sistema Kinect. Nuestros movimientos se capturan con total fidelidad, todo lo que hacemos delante del sensor se mostrará en pantalla de una manera rapida y eficiente. Aquí las pegas son pocas, sólo algún fallo de reacción sin apenas importancia.

En cuanto al apartado gráfico, Kinect Star Wars no está a la vanguardia tecnológica. Aún así, cuenta con un diseño de personajes muy cuidado, desta-



cando principalmente el aspecto de algunos personajes secundarios como C3PO, R2D2 y Yoda. A esto hay que sumar el buen aspecto que lucen los enemigos o las tra-

El título sufre algunas caídas de frames que lo hacen algo incómodo a la hora de jugar, restando fluidez

bajadas animaciones de todos y cada uno de los personajes. Sí que es cierto que los enemigos dan la sensación de ser muñecos de trapo al morir, pero aún así hay que alabar el buen trabajo que Terminal Reality ha llevado a cabo.

Así como los paisajes, dignos del universo que rodea a esta popular saga.

La peor parte se la lleva la tasa de frames que, en ocasiones, se sufre una caída abismal, lo que da lugar a que se muestre una experiencia poco deseable e intolerable.

Así como una mala optimización en los tiempos de carga. Que suelen ser numerosos y algo duraderos.

Como punto final, hay que mencionar el apartado sonoro en el que Lucas Arts se ha caracterizado por mostrar un especial cuaidado. Pero, en esta ocasión, se ve que se ha levantado un poco la mano y no llega a la excelencia a la que nos tienen acostumbrados. Aún así hay que decir que todo raya con un buen resultado y todo ello aderezado con notable doblaje al castellano, en el que podremos reconocer las voces de actores conocidos.



Conclusiones:

Después de años luchando con palos o espadas de juguete, Lucas Arts ha conseguido transformanos en todo un Jedi dejando entrever una buena idea, aunque con detalles muy a mejorar.

Alternativas:

En el mercado no exite actualmente juegos que lleguen a esta profundidad, refiriéndonos al modo historia, ya que de minijuegos hay bastantes.

Positivo:

- *Una original idea*
- *Sentirte todo un Jedi*

Negativo:

- *Ralentizaciones bastante molestas*
- *Algunos fallos en el sistema de control*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	70
duración	65
total	**70**

Una segunda opinión:

Kinect Star Wars es un título muy variado, que no va necesariamente dirigida a los fans más aferrimos de la saga, si no que trata de acercar la propia saga a una audiencia más casual

Marc Alcaina Gómez



desarrolla: vatra games · **distribuidor:** konami · **género:** survival · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +18

Silent Hill Downpour

Mejor que Homecoming. Peor que Origins

La octava entrega de Silent Hill llega con un resultado contradictorio. Por un lado retoma la senda que una vez lo hizo grande, pero por otro, adolece de graves fallos técnicos que limitan su experiencia



Después de The Room, ya nada volvió a ser lo mismo en Silent Hill. Las críticas, justificadas o no, se han cebado en una franquicia a la que no se le puede negar su búsqueda por ofrecer cosas nuevas intentando mantenerse fiel a sus orígenes. Lo malo es que esas novedades no casan siempre del todo bien en una franquicia de la idiosincrasia del pueblo de la eterna niebla.

Tocando de manera superficial el argumento, esta vez asumimos el rol de Murphy Pendleton, un convicto que por azares del destino acaba accidentado cerca del bosque que rodea al pueblo. La búsqueda de una salida que lo devuelva a la civilización es el punto de partida de una lucha contra sus propios miedos. Ésta es precisamente la mayor virtud de Downpour. El desarrollo psicológico del protagonista y el cómo se desenvuelve la historia alrededor de un personaje tan oscuro e intrincado está bastante por encima de la media de las producciones que podemos ver hoy en

El desarrollo psicológico de Pendleton es sin lugar a dudas el mejor punto a favor que tiene Downpour

día.

Gran parte de la responsabilidad de conseguir este resultado recae directamente en el notable trabajo de ambientación. Silent Hill esta vez es lo mismo de siempre, pero diferente. Todos los elementos que encierra son perfectamente reconocibles por los seguidores de la serie. Pero además llega potenciado gracias al esfuerzo por recrear escenarios enormes, llenos de recovecos, lugares que visitar y misiones que resolver. Sí, en esta ocasión el juego trae una docena de misiones secundarias tan dispares como encontrar un determinado número de obras de arte o liberar pájaros enjaulados que iremos encontrando. Muchas de ellas, de lo bien integradas que se encuentran, las activaréis sin daros cuenta. Una simple nota en una pared puede ser el inicio de una de ellas.

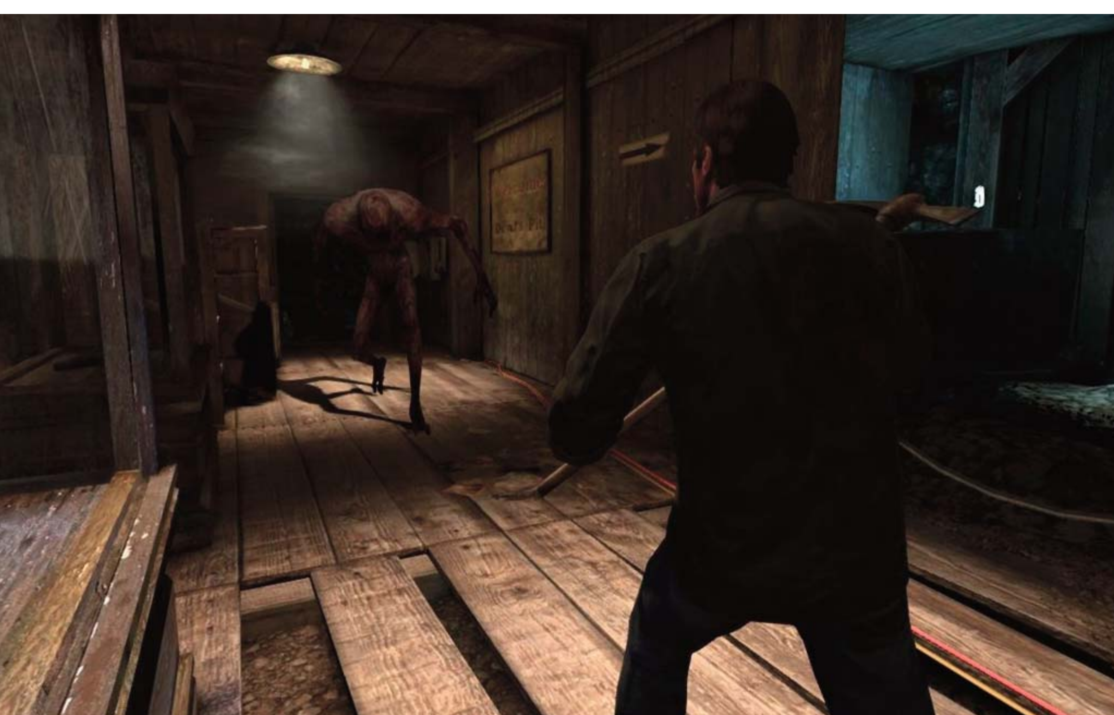
También cabe destacar la intrahistoria que el juego encierra. Hay una gran cantidad de secuencias, lugares y textos por descubrir y que nos irán narrando los hechos que allí han acontecido los últimos años.

Y es que el potencial que atesora le podría haber colocado como uno de los juegos más importantes del género si no fuera por el constante desequilibrio que presenta y que afecta a prácticamente todos los niveles del juego. Enlazando con los párrafos anteriores, la gran extensión de terreno y de posibilidades que ofrece se ven limitada por la excesiva linealidad que el juego ofrece en su mayor parte. Pocos son los momentos que gozaremos de libertad para poder ir de aquí para allá. Y paradójicamente podemos encontrarnos en la tesitura de perdernos literalmente durante horas por no saber qué dirección tomar en un determi-

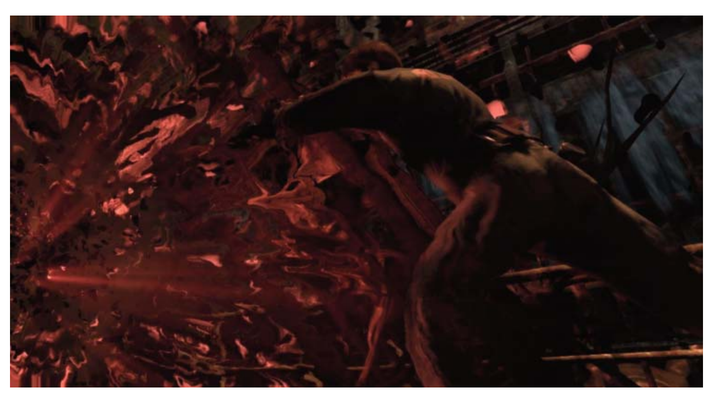
Cuestión de finales

Otra de las grandes señas de identidad de Silent Hill es sus múltiples finales. En esta ocasión son 6 los epílogos distintos que podemos conseguir y que vienen determinados por nuestras acciones y decisiones a lo largo de la partida. En cualquier momento puede aparecer la bifurcación crucial que ramifique la historia y muy posiblemente ni siquiera seamos consicentes de ello en nuestra primera partida.

Al contrario que ocurriera en Homecoming, en esta ocasión será necesario jugar al juego entero desde el principio para poder optar a un final distinto. No va a faltar a la cita el característico final cómico, pero ya os adelantamos que no tiene que ver con los anteriores vistos en la serie.







nado momento por habernos perdido.

Este desequilibrio vuelve a presentarse en los continuos altibajos que presenta a la hora de presentarnos la historia. Si bien el trabajo con el protagonista resulta más que aceptable, no corre la misma suerte la historia a contar. Cuando ésta parece estar a punto de revelar algo importante, inmediatamente cae en una nimiedad que rompe por completo el climax alcanzado hasta ese momento.

En cuanto a su mecánica, Downpour intenta mantenerse fiel a la esencia de la franquicia. Vuelve a estar basado en la terna de combates y puzles, a la vez que juega con la fuerza de las dos realidades que asolan al pueblo. Aunque los puzles recuperan algo su complejidad, son bastante asumibles para la gran parte del público. Rara vez nos encontraremos atascados por culpa de uno de ellos. Dónde sí





que se detecta un claro paso atrás es en el combate. Resulta frustrante. Cierto que Pendleton no es alguien ducho en el manejo de las armas, pero su porcentaje de efectividad cualquiera que sea el arma que lleve encima es desesperante. Siempre la mejor opción va a ser poner tierra de por medio entre nuestro enemigo y nosotros.

La otra gran seña de identidad de la serie, el otro mundo, esta vez regresa con mucha fuerza. Resulta sorprendente el gran trabajo de fusión conseguido cuando ambos mundos convergen. En esta ocasión, al otro lado de la realidad una gran esfera roja intenta atraernos hacia ella. Nuestro objetivo la gran parte del tiempo que pasamos en él no es otro que el de correr por pasillos rezando en todo momento que la esfera no nos atrape y de coger el camino correcto en las bifurcaciones. Muy limitado en este aspecto.

Y donde más sombras presenta es sin lugar a dudas en el apartado técnico. Todo lo bien que es capaz de lucir en estático se va al traste por el excesivo tearing que presenta y lo mal optimizado que está. Hay muchos puntos críticos en el escenario donde el juego se ralentiza de forma bastante notoria, hasta el punto de quedarse totalmente congelado por espacio de un segundo.

De la misma manera queda bastante descompensado a nivel sonoro. La BSO no acaba por encajar del todo. Mientras por momentos consigue transmitirnos la tensión de la situación, en otros parece estar puesta sin ninguna intención

Conclusiones:

La gran base que tenía ha quedado deslucida por la evidente falta de paciencia a la hora de ponerlo en la calle. Un mejor trabajo de postproducción hubiera conseguido ofrecer un trabajo mucho más pulido que el que finalmente tenemos entre nuestras manos.

Alternativas:

Dead Space sigue siendo a día de hoy el referente del género de terror y angustia. Alan Wake puede ser otra opción a tener en cuenta.

Positivo:

- Notable ambientación
- Gran trabajo psicológico de Murphy

Negativo:

- Mal optimizado
- Demasiados altibajos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	70
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Bajo mi punto de vista, el mejor Silent Hill que hemos jugado en consola de sobremesa desde hace mucho, mucho tiempo. Las ralentizaciones pueden resultar molestas en puntos concretos, pero lo compensa con creces con las grandes ideas que aporta.

Isamel Ordás



desarrolla: redlynx · **distribuidor:** ubisoft · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1.200 MP · **edad:** +12

Trials Evolution

La sencillez y calidad de RedLynx

Tras el notable Trials HD el estudio finlandés propiedad de Ubisoft vuelve con un trabajo todavía mejor gracias a una sencillez y calidad que lo convierte en uno de los mejores títulos del bazar Arcade

El Arcade Next de Microsoft ha dejado unas cuantas joyas en forma de título descargable para Xbox 360 y Trials Evolution es una de ellas. La gente de RedLynx, estudio que pertenece a Ubisoft, vuelve a la consola de Microsoft tres años después de lanzar Trials HD, uno de los títulos más descargados de la plataforma.

El estudio finlandés ha desarrollado un título que parece simple al primer vistazo, pero que esconde una complejidad que puede llegar a desesperar como veremos. El objetivo es de lo más sencillo, tenemos que llegar a la otra punta del escenario a base de acelerar y controlar la inclinación de la moto. No hay más. Ni si quiera es necesario girar, pues la mayoría de circuitos no tienen curvas y, en caso de haya, gira de forma automática. ¿Entonces donde reside la dificultad? En los obstáculos que forman el circuito. No basta con acelerar sin más, habrá que aprovechar los momentos de máxima aceleración de la moto para, por ejemplo, subir una empinada rampa. También será fundamental controlar la inclinación en los saltos para llegar lo más lejos posible, por ejemplo, a otro de los caminos disponibles, los cuales suelen estar a una altura diferente.

Parece sencillo a simple vista, pero la dificultad de los circuitos nos hará que repitamos las pruebas más de una vez

Todas estas técnicas aparecen a modo de consejos en los diferentes niveles de tutorial que hay antes de determinadas pruebas.

Aunque la dificultad de algunas pruebas puede ser elevada,



la curva de aprendizaje está bien planteada, pues los primeros niveles son muy sencillos. Además, si eso no fuera suficiente, todos los circuitos cuentan con un gran número de puntos de control donde se puede reaparecer pulsando B si hemos cometido algún error. Si lo que queremos es reiniciar la prueba por completo podemos pulsar Reset.

Además de la campaña individual cuenta con un modo multijugador online para hasta 4 jugadores y modo local

Para aquellos a los que les gustan los retos Trials Evolution cuenta con un sistema de medallas -oro, plata, bronce- en función del tiempo que hagas en el circuito. Así pues, si bajas del tiempo marcado recibirás una de estas medallas.

En cuanto a lo técnico, es uno de los títulos más completos del bazar Arcade. A nivel visual ofrece escenarios más grandes, en entornos abiertos y con una gran variedad de colores, así como una iluminación muy cuidada.

Trials Evolution nos permite personalizar la apariencia de nuestro piloto con ropa que podemos adquirir mediante el dinero obtenido en las pruebas, pero el punto fuerte de personalización esta en el editor de niveles que incluye, una potente herramienta para crear nuestros propios circuitos y compartirlos con la comunidad de jugadores, algo que sin duda alargará la vida del título.



Conclusiones:

Si el anterior fue bueno, este es todavía mejor. Un título arcade que ya está entre los más jugados de XBLA gracias al plantemiento y al cuidado que ha puesto RedLynx para crear este gran título. Una mezcla perfecta de plataformas y conducción.

Alternativas:

Trials HD es la precuela de Trials Evolution y es uno de los títulos más vendidos de la historia del bazar Arcade.

Positivo:

- *Su diseño*
- *Jugabilidad*
- *Horas de diversión*

Negativo:

- *El sonido no está tan cuidado como el resto de apartados*

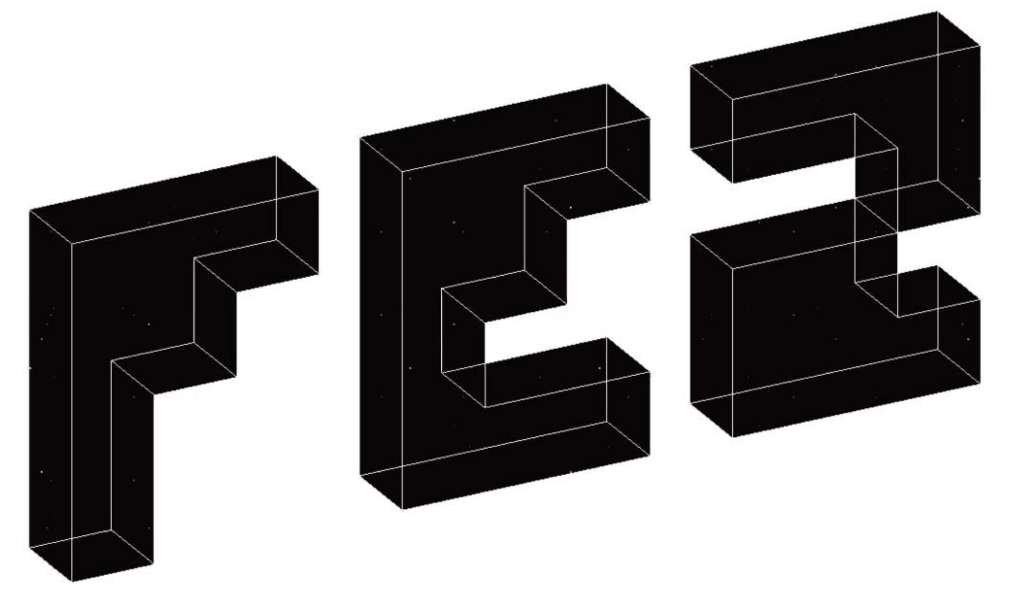
TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	90
sonido	70
jugabilidad	90
duración	90
total	**87**

Una segunda opinión:

Trials Evolution mantiene el sistema de control de la primera entrega a cambio de un mejor apartado técnico y unos escenarios más desafiantes. Sin duda uno de los imprescindibles de Xbox 360.

Jose Luis Parreño

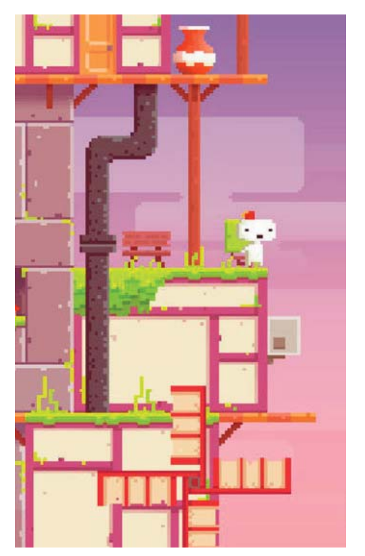


desarrolla: polytroncorporation · **género:** plataformas/puzzles · **texto:** castellano · **pvp:** 800MP · **edad:** +3

FEZ

Posiblemente el mejor Indie de la generación

Llega a nosotros FEZ, un juego que, tras sufrir diversos retrasos, nos muestra todas sus numerosas cualidades, y que nos demuestra que a veces, si que vale la pena esperar, sobre todo si el resultado final es espectacular



Su apariencia retro con el pixel como claro protagonista, es toda una declaración de intenciones de lo que vamos a encontrar.

Un juego a la antigua usanza que, lejos de perderse en fuegos de artificios, apuesta por una jugabilidad que consigue retarnos continuamente invitándonos a superarnos desde el principio con una apuesta ingeniosa y original.

FEZ es un juego de plataformas y puzzles que juega constantemente con los cambios de perspectiva, muy al estilo de Echochrome o Crush, permitiéndonos mover el escenario para conseguir progresar y encontrar la ruta adecuada en cada momento.

Nos pondremos en la piel de Gómez en su búsqueda de 32 cubos para así salvar al mundo. Este argumento, a todas luces simplista, servirá de excusa para introducir los diferentes puzzles.

Los puzzles que nos propone son verdaderamente geniales lle-

Además de los 32 cubos dorados también existen 32 anticubos y diversos artefactos repartidos por el mundo, incrementando así los retos disponibles

gando a usar la cuarta dimensión para interactuar directamente con el jugador, en un guiño simpático y que logra involucrar aún más al jugador en su solución.

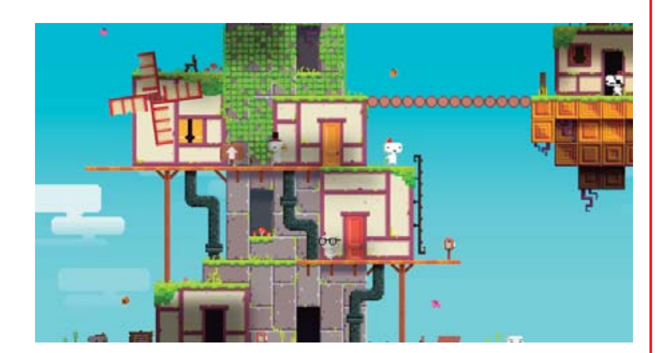
La banda sonora con la que cuenta el juego es simplemente una delicia. Posee unas melodías que no nos cansaremos de escuchar y que serán el acompañamiento perfecto a nuestra aventura.

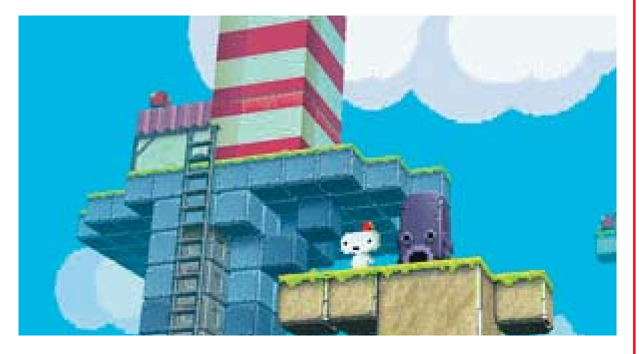
FEZ posee una curva de aprendizaje muy bien implementada, encontrando desde puzzles sencillos al comienzo de la aventura, que con una simple exploración se verán resueltos, hasta verdaderos enigmas al final de la misma que lograrán ponernos en más de un aprieto.

El mundo es realmente adorable y de grandes dimensiones donde podremos ir desbloqueando ciertas zonas a medida que vayamos acumulando un número determinado de cubos. En este sentido se hace de vital importancia la inclusión de un mapa con el cual podremos situarnos en este laberíntico mundo.

FEZ representa por méritos propios una alternativa de calidad, donde se prima el ingenio y la imaginación. Un videojuego donde no deberemos luchar ni matar a ningún enemigo y donde los retos que encontraremos conseguirán arrancarnos una sonrisa.

FEZ es un gran juego en el que se puede apreciar todo el tiempo que se ha dedicado a su desarrollo. Tiene una obsesión enfermiza por los detalles, que podremos apreciar en cada pixel, y que conseguirá retarnos con inteligentes enigmas en cada nivel que nos propone.





Conclusiones:

Sin duda estamos ante un gran videojuego que no podemos dejar pasar. Es ingenioso hasta decir basta y conseguirá arrancaros una sonrisa de satisfacción al resolver los puzzles más exigentes. Hazte un favor y regálatelo.

Alternativas:

Salvando las distáncias Echochrome o Crush pueden suponer una alternativa de garantías.

Positivo:

- *Ingenioso, y retante hasta decir basta.*
- *Banda sonora deliciosa*

Negativo:

- *Quizas la nula rejugabilidad*

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	72
sonido	78
jugabilidad	92
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

Todo un soplo de aire fresco en el panorama de Xbox Live. Verdaderamente delicioso. Consigue conquistarnos desde el primer momento.

Jose Luis Parreño

desarrolla: yuke's · género: deportivo · voces/texto: inglés/castellano · pvp: 61,95€ · edad: +18

UFC Undisputed 3

Nunca los combates fueron tan reales

Deberemos ser conscientes en todo momento de nuestros puntos fuertes y gestionar el combate hacia una dinámica que nos beneficie si queremos alzarnos con la victoria. No será nada fácil derrotar a nuestros rivales



UFC Undisputed 3 da otro paso adelante en pos de acercar esta saga al género de la simulación.

Un aspecto, que nos muestra el mimo que THQ está dispensando a la saga, lo encontramos en las múltiples opciones que se han añadido. Si bien en la entrega anterior ya encontrábamos un número más que notable de luchadores, éste se ha visto incrementado. Se han introducido nuevas disciplinas y nuevas categorías de peso obteniendo como resultado una gran variedad de luchadores, que a su vez poseen mayor variedad de movimientos especiales. Dentro de este apartado destaca las casi infinitas posibilidades de personalización que el editor del modo carrera incorpora para la creación de nuestro luchador.

Otro apartado que se ha visto reforzado en esta entrega, es el correspondiente a los modos de juego presentes. Al igual que

Tanto el aspecto visual de los luchadores como las animaciones de estos se han recreado con todo lujo de detalles, consiguiendo una gran ambientación

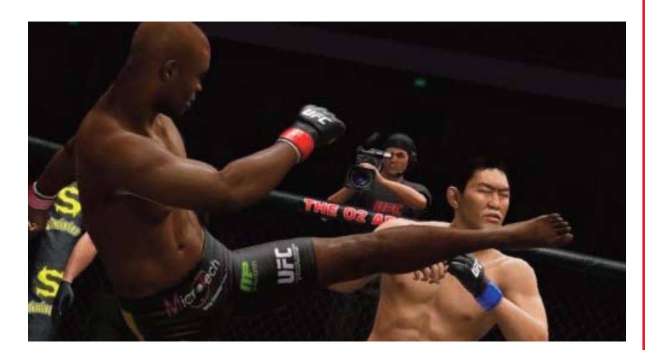
pasa con el número de combatientes a elegir, los modos de juego disponibles se han visto incrementados gracias a la inclusión del circuito Pride, el cual contará con un reglamento propio más permisivo y, por lo tanto, dará lugar a combates mucho más duros, obligándonos a adaptar nuestro luchador y nuestra forma de pelear a las nuevas reglas si queremos sobrevivir. Otro modo de juego que ha sufrido una evolución es el modo carrera. THQ ha conseguido, gracias a la incorporación de ciertas rutinas y minijuegos, que nos resulte menos tediosa la labor de entrenar y poner en forma a nuestro luchador.

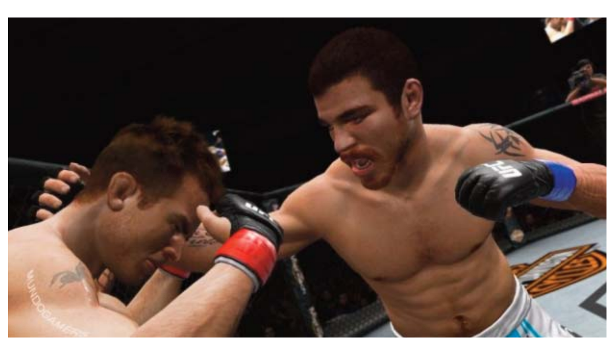
Visualmente UFC es una verdadera delicia, la recreación de los luchadores y escenarios, así como la puesta en escena de los combates , logra recrear de manera casi realística los combates, dotando al juego de un carácter propio y fácilmente diferenciable.

La jugabilidad está enfocada a obtener unos combates lo más realistas posibles, y lo consigue. Así, deberemos enfocar cada pelea con una estrategia bien planificada. Olvidaos de intercambiar golpes sin más .

Un detalle digno de mencionar es que entre los diferentes rounds recibiremos consejos muy valiosos de parte de nuestro staff, resultando útiles en la mayoría de los casos ya que nos suelen dar una serie de pistas de cómo afrontar el combate.

UFC Undisputed 3 es una gran opción para poder disfrutar de grandes combates, ya sea solo o en compañía, gracias a su magnífico modo multijugador.





Conclusiones:

UFC Undisputed 3 se ha convertido en uno de los máximos exponentes en cuanto a simulación deportiva se refiere. Sin lugar a dudas, se trata de la mejor opción actual para disfrutar de combates lo más realistas posible.

Alternativas:

WWE'12 y Fight Night Champion pueden ser grandes alternativas.

Positivo:

- Visualmente espectacular.
- Gran jugabilidad.

Negativo:

- Quizás pueda abrumar en un primer momento por la inmensidad de opciones que ofrece.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	82
sonido	78
jugabilidad	83
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Con toda una avalancha de opciones logrará contentar a los usuarios más exigentes, perfilándose como el referente del género. THQ ha dejado patente que el tiempo de desarrollo le ha sentado a las mil maravillas

Jose Luis Parreño



desarrolla: ea canada · **distribuidor:** ea sports · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95 € · **edad:** +3

FIFA Street

El fútbol callejero se pone serio

Apoyándose en la sólida base del motor de FIFA, EA busca relanzar una de las sagas que parecía haber abandonado tras un FIFA Street 3 que no tuvo el éxito esperado. ¿Lo logrará?

Uno que es aficionado al fútbol sala, le encantaría que Electronic Arts lanzase un juego de este gran deporte. De momento lo más parecido que podremos encontrar en tiendas es este FIFA Street, y como veremos a continuación no es poco.

FIFA Street recoge un montón de modos de juego y modalidades de fútbol callejero, aquel en el que la técnica y el talento de los jugadores prevalece sobre las tácticas o el físico, ese que nos dicen que se juega en los barrios más desfavorecidos de Brasil o Argentina, y del que salen los Messi, Romario o Neymar que luego triunfan en el fútbol profesional.

Lo que FIFA Street ofrece lo hace bien, toma como base los excelentes motores de su hermano mayor FIFA y los complementa perfectamente con un sistema de regates y control del balón, que bien podría recibir FIFA 13 como gran novedad. El uso de este motor ha supuesto un gran giro en la dirección de la saga desde el anterior FIFA Street 3 a todos los niveles. Los futbolistas ya no tienen ese estilo tan característico de su predecesor. Ahora son mucho más reales y se muestran con un nivel de parecido y detalle aún mayor que en el último FIFA, aunque como ocurre en este, se ha dedicado más empeño a unos jugadores que a otros, que solo se parecen vagamente o prácticamente nada. Y aquí tiene menos excusa porque el número de futbolistas, aún siendo elevado, no llega ni mucho menos al de FIFA.

Fútbol 5, Estilo Libre, Amo del Caño, Fútbol Sala o Rey de la Pista son los modos de juego que nos ofrece FIFA Street. Aunque siempre podremos personalizar el partido a nuestros gustos

El tipo de juego también ha evolucionado, es mucho más real que en FIFA Street 3, en el que todo era mucho más exagerado y ¿por qué no decirlo? espectacular. Nos podemos ir olvidando de los goles imposibles, las cabriolas que desafiaban a la ley de la gravedad o el fútbol de Oliver y Benji que EA nos ofrecía en FIFA Street 3. A cambio encontraremos un sofisticado sistema de control del balón y regates muy divertido y satisfactorio, realista y que el juego premia en algunos modos, más aún incluso que los goles. Da la sensación de que las estrellas reales del fútbol han dejado de lado los esquemas, la presión de la alta competición y la dictadura del resultado, y se hubiesen juntado para jugar una pachanga contra otras estrellas con el único objetivo de divertirse, y ya de paso, divertir al público (escaso) que tuviese la suerte de verlos.

FIFA Street es un título muy divertido, sobre todo al principio hasta que llegas a dominarlo. Tiene una curva de aprendizaje muy satisfactoria y rápidamente lograrás realizar regates, fintas y amagos que solo unos partidos antes veías como imposibles. Pero llega un momento en que se estanca y peca de repetitivo, no invitando a partir de ese punto a jugar salvo que tengas un rival humano enfrente (en la misma consola u online). Y ahí si que volverás a tirar de repertorio de regates, caños y tiros al más puro estilo "in your face" de la NBA.

Técnicamente hablando, EA Canada ha logrado un producto muy compacto y completo. Se le puede criticar si te gustaba más el aspecto visual de antes o el de ahora, si los escenarios en los que se desarrollan los partidos son los mejores para un fútbol de este tipo u otros aspectos en esa línea o si el sonido de fondo de los partidos te gusta como está o prefieres una narración del partido más clásica. Pero siempre serán puntos subjetivos sujetos a los gustos de cada uno. La realidad es que FIFA Street es un muy buen juego, completo y bien realizado, y que aunque puede llegar a cansar y no alcanza las cotas de excelencia de su hermano mayor, si resulta un perfecto complemento de este para todo aquel que quiera disfrutar un rato del fútbol más callejero, divertido y gamberro.



Conclusiones:

Un juego divertido y muy correcto en todo lo que ofrece. El giro "serio" le ha venido muy bien, ya que le permite aprovechar todas las bondades de FIFA. Aunque no llega a ofrecer todas las posibilidades de este, si resulta un buen complemento.

Alternativas:

No hay ninguna otra saga de fútbol callejero. La única alternativa real es FIFA Street 3 si te gusta su aspecto y jugabilidad más desenfadados. Aunque el título que nos ocupa es mejor a todos los niveles.

Positivo:

- Mas serio y profundo ...
- ... pero muy divertido

Negativo:

- Se llega a hacer repetitivo

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	83
sonido	76
jugabilidad	82
duración	74
total	**78**

Una segunda opinión:

Fresco y divertido. El "spinoff" de FIFA se asienta con una entrega mucho más completa que los anteriores Street.
Jorge Serrano



desarrolla: ea sports · **distribuye:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,99 € · **edad:** +3

UEFA Euro 2012

Rumbo a Ucrania y Polonia

Absorbidos por la recta final de Champions y Liga, casi no nos hemos dado cuenta de que tenemos la Eurocopa 2012 de Polonia y Ucrania a la vuelta de la esquina. Su juego oficial viene de la mano de EA y en formato DLC

Como decía el anuncio de la marca de bebidas deportivas/refrescantes: "El ser humano es extraordinario". Yo añado: "Los jugones aún más". Nos hemos pasado años quejándonos de que los juegos de licencias deportivas deberían venir en formato de expansión descargable, ya que ofrecen escasas novedades y una actualización de plantillas de una temporada a otra. Electronic Arts se anima a hacerlo con el juego oficial de la UEFA Euro 2012 y ahora le caen palos por hacerlo así y obligar a tener el FIFA 12 para jugarlo. Increíble, ¿de verdad hay alguien interesado en esta expansión que no tenga FIFA 12? Aún así, si sumas los 20 euros de la expansión más los 20-30 a los que se puede encontrar FIFA 12, te llevas 2 juegos por el precio al que generalmente se lanzaba el juego de la Eurocopa. El caso es quejarse.

Dejando a un lado esta polémica, en UEFA Euro 2012 encontramos lo habitual en un producto de este tipo. una excelente ambientación, todos los jugadores y selecciones que disputarán el evento y escasas novedades jugables respecto al juego base, en este caso FIFA 12.

Hay que reconocer el esfuerzo que ha realizado Electronic Arts a la hora de ampliar lo básico que se le debe exigir, ampliando la plantilla de equipos con el resto de selecciones que han jugado la clasificación pero que no estarán en Polonia y Ucrania, y nuevos modos de juego aparte de los habituales, aunque con matices.

El primer punto queda un poco empañado cuando te en-

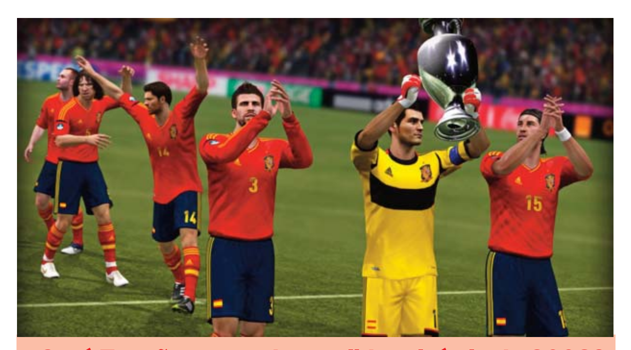
El modo Expedición es la principal novedad en cuanto a modos de juego. Crea un equipo de estrellas ganando a todas las selecciones de Europa

cuentras que no todas las selecciones tienen licencia oficial y por tanto las plantillas y uniformes reales. Todas las que disputarán la UEFA Euro 2012 si lo están y las más importantes y reconocibles de las que quedaron fuera también, pero los más expertos y detallistas se darán cuenta de que no corre lo mismo con otras.

En el apartado de modos de juego es donde encontramos la mayor sorpresa del juego, no faltan los modos habituales de un lanzamiento de este tipo: partido amistoso, disputar la Eurocopa con o sin fase de clasificación y los cada vez más habituales desafios, que se irán actualizando con nuevos retos, y que prometen ser espectaculares una vez comience la competición real, con desafios basados en los partidos que se hayan disputado. Junto a ellos encontramos Expedición, un modo en el que seleccionaremos a un jugador real o nuestro Virtual Pro. Deberá junto a un equipo de "paquetes futbolísticos" ir ganando a las distintas selecciones, de las que iremos recibiendo un jugador cada vez que las venzamos hasta conformar un equipo con los mejores futbolistas del continente. Un modo muy duradero y divertido, que puede dar mucho que hablar en los próximos juegos de la saga de fútbol de EA.

Básicamente, la jugabilidad es la misma que encontrábamos en FIFA 12, es posible que la velocidad de juego sea ligeramente superior o que los disparos lejanos tengan una mayor efectividad, pero nada que nos vaya a sorprender.

A nivel gráfico solo cabe destacar el detallado acabado de los estadios reales en los que disputará la competición y unos menús y presentaciones de los partidos que logran una perfecta ambientación. El sonido si ha tenido mejoras importantes, sobre todo en la narración del juego, para la que los habituales Paco González y Manolo Lama han grabado multitud de pistas nuevas, tanto de comentarios del desarrollo del juego como de anécdotas e historias de las selecciones en liza.



¿Será España capaz de revalidar el título de 2008? Seguro que en nuestras consolas y ordenadores sí lo logrará

Conclusiones:

No aporta prácticamente nada respecto a FIFA 12, pero por ambientación y ofrecer la posibilidad de jugar la UEFA Euro 2012 es casi imprescindible para cualquier aficionado al fútbol que ya tenga el juego de EA. Si no lo tenías es una excusa perfecta para hacerte ahora con él.

Alternativas:

La alternativa es seguir jugando con tu FIFA 12 o PES, yo recomiendo el primero.

Positivo:

- *Perfecta ambientación*
- *El modo Expedición*
- *Que aparezca como DLC*

Negativo:

- *No aporta mejoras jugables ni técnicas*
- *La falta de algunas licencias oficiales*

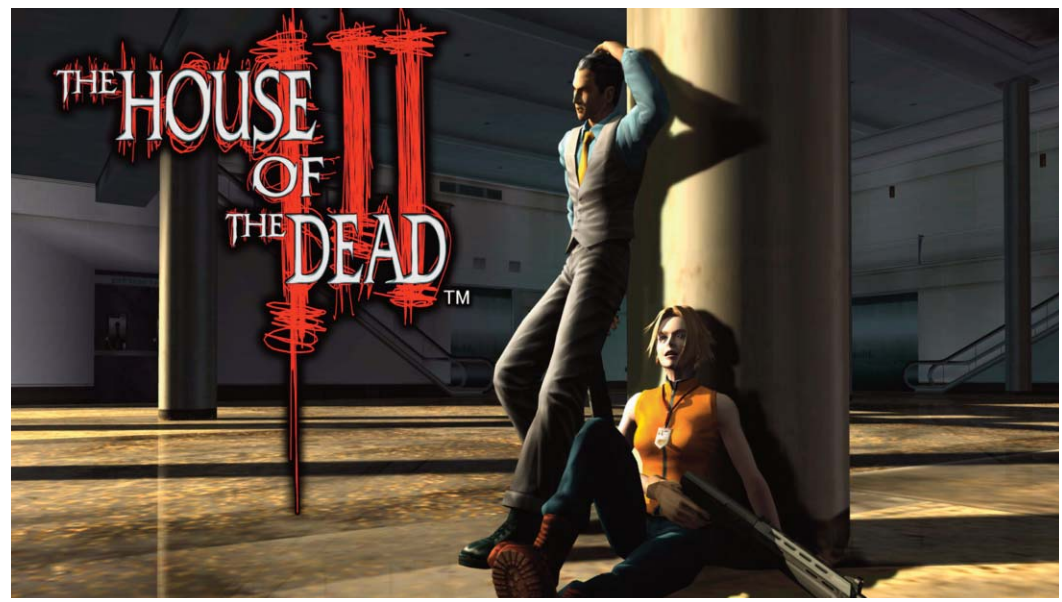
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	82
sonido	86
jugabilidad	78
duración	72
total	**77**

Una segunda opinión:

¿Vas a dejar de disfrutar la experiencia de jugar una Eurocopa por veinte miseros euros? Por lo demás, aporta más bien poco.

Rodrigo Oliveros



desarrolla/distribuye: sega · **género:** lightgun shooter · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 5,99 € · **edad:** +15

The House of the Dead III

Abriéndonos paso con escopetas... en HD

Tras su paso por recreativas, PC, Xbox y Wii, la tercera entrega de la exitosa serie reaparece en PSN a precio reducido y en alta definición. Un envejecido G acompaña a la hija de un antiguo compañero en busca de su padre

Han pasado 20 años desde que G y Rogan pusieran fin a las maquinaciones del Dr. Curien y limpiasen su mansión de zombis y demás monstruosidades, producto de sus enloquecidos experimentos. Estamos en el año 2019 y la civilización está al borde del abismo. Rogan, ya retirado del AMS (la agencia de seguridad en asuntos paranormales, presente en todas las entregas de la serie), se adentra en el centro de investigación EFI en su convicción de que allí se encuentra la clave del actual estado del mundo. Tras dos semanas sin tener contacto con él, su hija Lisa, de 19 años, decide entrar a buscarle escopeta en mano. Le acompaña el veterano G, que con los años parece haber abandonado parte de su chulería característica. Juntos deberán rescatar a Rogan, averiguar qué ocurre en ese edificio y qué secreto se escondía realmente tras las obsesiones de Curien.

Obviamente, el argumento del juego y de toda la serie sólo es una excusa para repartir tiros a diestro y siniestro, pero es interesante recordar que todas las entregas siguen una rigurosa línea temporal, aunque no hayan aparecido en orden cronológico estricto.

Frente a los escenarios abiertos de THOTD 2, en esta entrega volvemos a un recinto cerrado, con la salvedad de que contamos con escopetas en vez de revólveres, lo cual influye en el tipo de disparo y en la forma de recargar (en la recreativa debíamos recargar manualmente la escopeta, aunque aquí se hará de forma au-

El uso de Move es obligado en este género, que ha ido perdiendo popularidad con el paso de los años pero que ofrece tanta diversión como en los 90



tomática). No obstante, se mantiene la tradición del doblaje cutre y de los jefes de fase designados mediante cartas de tarot (el tonto, la muerte, el ermitaño, etc). Las diferencias más notables con respecto a las dos anteriores entregas son, por un lado, la elección voluntaria de ruta (en vez de como consecuencia de haber rescatado o no a un civil, por ejemplo) y por otro, la necesidad de ayudar a nuestro compañero en momentos concretos cuando éste es rodeado por enemigos (por lo que se nos premiará si lo hacemos correctamente).

Para esta reedición, Sega ha acertado con el control, con el apartado gráfico y con el precio. El primero está perfectamente implementado con Move, e incluso con el mando estándar será muy correcto. El segundo no es nada asombroso ni revolucionario, simplemente no se le puede pedir más. Estamos ante un juego de hace 10 años y se nota sobre todo porque jugamos en imagen 4:3, aunque sea a 720p y con una animación siempre fluida.

Conociendo el juego de antemano, sabemos lo que podemos esperar: entretenimiento 100% arcade. Su único punto flaco sigue siendo su escasa duración y, en el caso concreto de esta nueva versión para PS3, la ausencia casi total de novedades o extras.

El agente G, al que veíamos como novato en THOTD Overkill, aparece aquí como un auténtico veterano dispuesto a todo por salvar a su antiguo compañero

Conclusiones:

Como fan de The House of the Dead, no puedo sino aconsejar su compra a cualquier usuario de Move dado su precio y los divertidos ratos que asegura. Al margen de eso, THOTFD III es posiblemente la entrega menos memorable de la serie. Eso sí, su jugabilidad lo convierte en apto para cualquier jugador.

Alternativas:

También en PSN, The House of the Dead 4. En formato físico, *Time Crisis y The House of the Dead Overkill.*

Positivo:

- El remasterizado a 720p cumple y la animación se mantiene fluida
- Muy buen manejo incluso con el mando
- Su reducido precio

Negativo:

- Algunos jefes excesivamente duros.
- Muy corto y con escaso contenido extra

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	65
sonido	70
jugabilidad	80
duración	60
total	**65**

Una segunda opinión:

Aunque acuse el paso de los años, The House of the Dead III es un juego sencillo, divertido y económico, perfecto para esas partidas rápidas que serían imposibles en tantísimos títulos actuales. Como siempre, jugar acompañado mejora la experiencia.

Rodrigo Oliveros



desarrolla/distribuye: sega · **género:** lightgun shooter · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 7,99 € · **edad:** +18

The House of the Dead 4

El éxito arcade que se nos escapaba

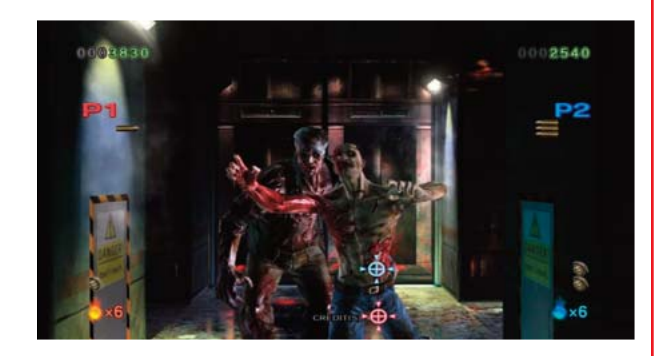
En pocos meses, Sega nos ha puesto sobre la mesa nada menos que tres entregas de The House of the Dead. Aunque Overkill es la propuesta más completa y moderna, las otras dos son perfectas para el formato descarga

Recuerdo perfectamente la sensación. Era la primera vez que veía este juego, y por las fechas tuvo que ser necesariamente al poco tiempo de que se lanzara la recreativa. La ambientación era espectacular, los efectos gráficos me maravillaron, la brutalidad de las animaciones y el hecho de manejar una Uzi, pudiendo dejar el gatillo pulsado hasta agotar el cargador... Aquello era una pasada. Yo aún no había tenido contacto con las consolas actuales y no las tenía tan explotadas como ahora, claro, pero después de aquella primera partida en la que aguanté como un campeón dejé la Uzi en su sitio al ser finalmente aniquilado por... sí, un cuchillo lanzado por un zombi raso, y pensé que nunca había visto una cosa igual.

Ah, qué tiempos. Pero no hace tanto de ello... ¿o sí? En aquel momento, me pareció un espectáculo sin precedentes, y ni se me pasaba por la cabeza que no fuera a salir en consolas. Cuando vi que THOTD Overkill aparecía en Wii, me resultó frustrante que la 4ª entrega de la "serie original" se nos siguiera resistiendo. Por fin, ni más ni menos que 7 años después de su aparición en recreativas Lindbergh, llega a PS3 en formato descarga a un precio que lo hace difícil de resistir.

Afortunadamente, el hardware original ya contaba con gráficos en alta definición y pantalla panorámica, así que la conversión no ha debido de suponer un gran esfuerzo, si bien es cierto que su apartado gráfico ha quedado algo desfasado, a caballo entre la ge-

El lanzamiento en PS3 llega casi 7 años después que el original de recreativas. ¡Ha habido que esperar al asentamiento de Move para disfrutarlo en casa!



neración anterior y la actual, aunque su animación y sus efectos gráficos siguen haciendo de THOTD 4 un juego realmente vistoso. El uso de una Uzi permite disparar más balas sin recargar y a más velocidad, lo cual también va acompañado de un mayor número de enemigos que derribar. Pero no sólo eso, sino que en la recreativa dichos enemigos podían echársenos encima y debíamos zafarnos de ellos agitando repetidamente el arma (como si los golpeáramos), un movimiento que también empleábamos para aporrear puertas hasta abrirlas y para recargar, y que ha sido implementado de forma impecable en esta conversión, para alegría de los fans. Se puede jugar con el mando normal, pero esta característica hace obligatorio el uso del Move para disfrutarlo como Dios manda. También se mantiene la elección de ruta y varios finales posibles, cuya consecución dependerá de nuestro rendimiento, claro está.

Pero donde Sega se lo ha marcado de verdad ha sido en la inclusión de dos niveles adicionales, exclusivos del posterior THOTD 4 Special, que desbloquearemos tras terminar el juego de forma normal, y que continúan la historia de Kate y su reunión con G. Bravo por el detallazo, y por traer por fin este éxito arcade a nuestras consolas.



Los agentes del AMS Kate Green y james Taylor son los protagonistas de esta nueva aventura, que se sitúa cronológicamente entre THOTD 2 y 3

Conclusiones:

Ya era hora. Te llevas la recreativa a casa incluyendo los niveles exclusivos de la versión "Special" (todo un acierto), a un precio muy ajustado y con un control realmente bueno. Si Move hubiera venido con PS3 desde el principio, habría sido un perfecto título de lanzamiento.

Alternativas:

The House of the Dead III, también disponible en descarga, aún más económico pero menos memorable. En formato físico, THOTD Overkill y por supuesto Time Crisis.

Positivo:

- Muy buena ambientación, al menos en su momento
- Su control y las pequeñas innovaciones en el uso del arma
- La inclusión de los capítulos extra

Negativo:

- La escasa duración propia del género
- Que haya tardado tanto en llegar y ya no sorprenda gráficamente

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	85
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Tremendo. Posiblemente la mejor entrega de la serie principal (es decir, sin contar EX ni Overkill). El juego perfecto para promocionar Move a precio de saldo.

Rodrigo Oliveros

desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** hack'n slash · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +16

DMC HD Collection

Lo bueno, en HD, dos veces bueno

Una de las sagas más prósperas de CAPCOM llega por fín reeditada en alta definición. Tres juegos de acción, plataforma y puzzles por el precio de uno para recordar épocas mejores

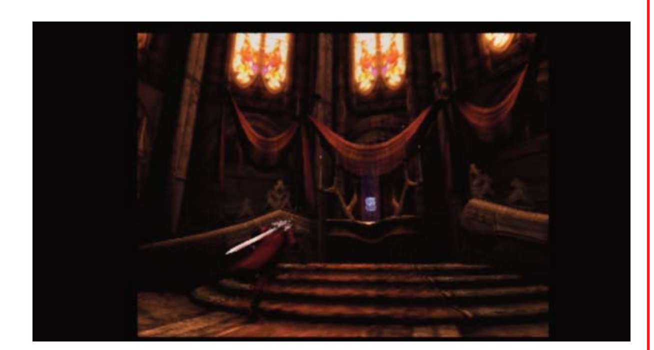


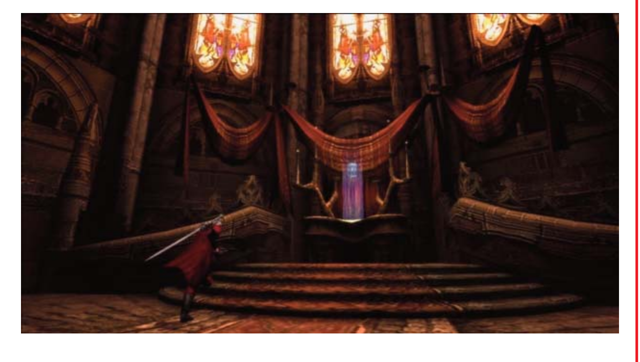
Mucho revuelo se está levantando con la quinta entrega de Devil May Cry que en realidad no se llama Devil May Cry sino DMC, cuyo protagonista ya no es el Dante chulesco que todos conocemos y queremos, sino un Cristiano Ronaldo Emo... pero gracias a la deidad preferida de cada uno podemos disfrutar de 4 buenos juegos previos a este, y gracias a CAPCOM podemos disfrutar de los 3 primeros en esta magnífica recopilación.

Devil May Cry HD Collection nos muestra, a nivel gráfico, un trabajo de re-escalado francamente excelente. Los personajes y escenarios se mueven con la misma fluidez en alta definición que allá por los primeros años del segundo milenio, pero con una diferencia: ahora lo disfrutamos mejor. Y es que esta clase de juegos hacen que uno tire de nostalgia y recuerde épocas que parecen muy lejanas en las que los videojuegos eran más sim-

El reescalado es excelente. Si las voces y los efectos de sonido ya eran buenos, ahora al ser pulidos y mejorados son impecables

ples, y no tardabas dos horas en poder empezar a jugar ni había que hacer un master en bizarrología para poder configurar la consola. Metías el disco. Cogías el mando. Matabas demonios.
Ahora, más de una década después de la salida del primer Devil May Cry, aquellos aficionados que lo probamos en nuestras "Play Dos" volvemos a jugarlo con una sonrisa idiota en la cara, porque los buenos juegos nunca pasan de moda. Para algunos juegos la cuenta atrás del Game Over no llega a cero. Para algunos juegos siempre habrá más monedas que echar.
Esta recopilación hace uso de esa nostalgia para explotarla, y darle a los aficionados de toda la vida el mismo producto de hace 10 años, pero puesto al día, arreglado con pinta labios y rímel seductor para que garantice la compra de todos los fans de los juegos de acción por un lado y a los incondicionales del Dante clásico por otro.
Los efectos de sonido son mejores incluso que antes. Aportan una contundencia y dinamismo a las luchas francamente notable, además de gozar de una música metalera en plan "Apocalipsis en Asgard" que siempre le ha ido como anillo al dedo al juego, pero que ahora se disfruta más y mejor. Se oye mejor, desde luego.
Las voces son un punto y aparte. Si ya en su día el doblaje le iba como un guante a cada personaje, ahora, con algunas escenas redobladas pero por los mismos actores que interpretaron a Dante y amigos hace años, se nota la calidad de sonido a la legua. Compra obligada, sin duda alguna, para cualquier jugón.





Conclusiones:

Que la nostalgia vende es algo evidente, y esta recopilación de juegos es buen ejemplo de ello. Acción enganchante y desenfadada desde el primer minuto... en tres ocasiones distintas. ¿Habría estado mejor sólo un juego hecho entero de nuevo? Quizás...

Alternativas:

El Devil May Cry 4 estará seguramente de oferta en la tienda más cercana en caso de que no querais salir de la familia. Ninja Gaiden II , por otro lado, es una apuesta segura.

Positivo:

- Fórmula que funciona de sobra
- Gráficos magistralmente reescalados.
- Efectos sonoros mejorados.
- Contenido desbloqueable (ojo, no descargable.

Negativo:

- No poder guardar un juego para empezar otro.
- Vergil bloqueado
- Algunos fallos de cámara se mantienen.
- Se hace algo repetitivo... por tres.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	80
duración	80
total	75

Una segunda opinión:

SEGA podría aprender de CAPCOM a la hora de hacer recopilaciones de juegos clásicos en HD, porque jugar al Devil May Cry original el alta definición no tiene precio.

Carlos Oliveros



desarrolla: Level-5 · distribuidor: Nintendo · género: A-RPG · texto/voces: castellano · pvp: 39,95 € · edad: +12

Inazuma Eleven 2

Salvemos al mundo... ¡Con fútbol!

Con 3 años de retraso respecto al estreno japonés, llega a nuestro país la segunda entrega de la famosa saga Inazuma Eleven para Nintendo DS. Preparad el balón y practicad las supertécnicas que el partido empieza ya.

Muchos habréis oído hablar de Inazuma Eleven. Su anime, basado en la saga de juegos, causa sensación entre los chavales y es a su generación lo que podría ser "Oliver y Benji" a la mía, pero sin campos curvados que se tardan horas en recorrer.

Sabiendo esto, no resulta extraño consultar las listas de los más vendidos y ver a este juego (o pareja de juegos) en lo más alto. Como indica el número, esta es la segunda entrega de la saga, que corresponde perfectamente con la segunda temporada de la serie. En japón ya llevan multitud de entregas más para NDS y algunas en preparación para 3DS.

Como se suele hacer con "Pokémon", existen dos juegos distintos, "Ventisca Eterna" y "Tormenta de Fuego" con algunas diferencias en personajes y en ciertos detalles del argumento.

Este argumento nos deja justo después de que el Raimon ganara el Fútbol Frontier. Mark se dirige a entrenar cuando su instituto es atacado por unos extraterrestres.

El equipo tendrá que salvar al mundo haciendo uso del fútbol y viajar alrededor de Japón buscando a los mejores jugadores para poder conseguirlo.

La jugabilidad se basa en las pachangas y partidos de fútbol. Las primeras se darán cuando alguien nos rete por la calle o de forma espontánea en forma de "combates" aleatorios (típicos de los JRPG) que podremos aceptar o eludir con cierto coste en puntos. Los partidos de fútbol son ya en un campo de verdad y enfrentando a once jugadores contra

Tendremos un conjunto limitado de posibles formaciones y un grupo de jugadores distintos que iremos fichando a lo largo del juego de diferentes maneras

otros once. En ambos modos se utiliza casi exclusivamente la pantalla táctil de una forma muy intuitiva pero, quizás, algo simple. Para mover a los jugadores debemos arrastrarlos para marcar su trazada, para pasar simplemente tenemos que pinchar con el stylus donde queramos y para chutar no hay más que presionar en la portería rival. Todo esto está aderezado con las supertécnicas características de esta saga de Level-5, que pueden ser de parada, para detener tiros, de regate, de recuperación de balón o para chutar. Cada vez que ocurra algún evento como que nos chuten o que un defensa rival se acerque para robarnos el balón, se detendrá el juego y podremos elegir que queremos hacer y, si es el caso, elegir la supertécnica a realizar. Cuando usemos alguna se nos mostrarán escenas bastante bien realizadas donde veremos estas espectaculares técnicas de cerca. En este aspecto, salvo ciertos detalles, no se nota ninguna evolución respecto a las mecánicas del juego que pueden resultar algo repetitivas a la larga. Como buen RPG también disponemos de una buena gama de posibles equipamientos para mejorar las cualidades de nuestros personajes y también nuevas técnicas para poder comprar. También se pueden definir las alineaciones y tácticas en los partidos basándose en unas cuantas predefinidas.

Para mover al protagonista, Mark, por las calles podremos hacer uso de la pantalla táctil o la cruceta, según gustos.

Los gráficos son bastante simples aunque están acorde con lo que nos ofrecen otros juegos similares en DS y los personajes tienen un diseño excelente como se deja ver en las escenas de supertécnicas y vídeos, todos ellos perfectamente doblados al castellano, algo que se agradece. Por su parte, la banda sonora no es muy destacable pero cumple bien con una variedad aceptable.

Por último, su modo multijugador online para cuatro jugadores resulta muy entretenido y ayuda a alargar la vida útil del videojuego.



Conclusiones:

Un título muy entretenido que nos dará horas de diversión pero con una dificultad demasiado sencilla y con escasas novedades respecto a su anterior entrega.

Alternativas:

Además de Inazuma Eleven, están los diversos juegos de Pokémon, Custom Robo Arena, Spectrobes y muchos otros, aunque ningún otro RPG de fútbol.

Positivo:

- *Sistema de juego muy entretenido*
- *Doblado al castellano*

Negativo:

- *Muy pocas novedades*
- *Retraso de 3 años respecto a Japón*
- *Jugabilidad muy simple y poca dificultad*

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	75
duración	80
total	72

Una segunda opinión:

Un juego entretenido, con un multijugador online que puede resultar muy divertido pero que llega demasiado tarde y con una dificultad quizás demasiado baja.

Dani Meralho

desarrolla: capcom · **distribuidora:** koch media **género:** recopilación · **texto:** castellano · **pvp:** 29,95€ · **edad:** +12

Capcom Digital Collection

Una recopilación realmente tentadora

Capcom Digital Collection nos brinda la oportunidad de adquirir ocho juegos de calidad, en soporte físico y además a un precio muy tentador. ¿Vais a dejar pasar esta oportunidad de incrementar vuestra colección?



Llega a nosotros Capcom Collection. Un recopilatorio en formato físico de 8 juegos, ya disponibles en Xbox Live Arcade, en el que encontraremos verdaderas joyas del ocio electrónico, mezcladas con títulos que podríamos clasificar cuanto menos de discretos.

Los ocho títulos que incluye el recopilatorio son: Super Street Fighter II Turbo HD Remix Final Fight: Double Impact, Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix, 1942: Joint Strike, Flock!, Bionic Commando Rearmed 2, Wolf of the Battlefield: Commando 3, y Rocketmen: Axis of Evil.

Seguro que todos vosotros ya habéis reconocido nada más leer los títulos que componen este recopilatorio, los dos pesos pesados que se encuentran presentes. Efectivamente, me estoy refiriendo a Street Fighter y Final Fight, que constituyen el principal atractivo para su compra.

Street Fighter II Turbo HD

Dentro de esta colección de ocho juegos encontramos títulos tan contrastados y sólidos como Street Fighter II Turbo HD Remix o Final Fight Double Impact

Remix: Poco se puede comentar de este juego que no se haya dicho ya. Un título atemporal con una jugabilidad endiablada que consigue cautivarnos como el primer día.

Final Fight Double Impact: El otro gran peso pesado de la colección, el mejor beat 'em up que se ha publicado hasta la fecha para muchos.

Super Puzzle Fighter II Turbo HD: Un entretenido juego de puzles con una revisión en HD más que correcta, que brilla de sobremanera en su modalidad online.

1942: Joint Strike: Esta versión del famoso clásico 1942 ha sufrido una actualización de su aspecto visual adaptándolo a los tiempos actuales. Un muy buen juego para todos aquellos seguidores de los shoot'em up.

Flock!: Buen juego que en su momento pasó sin pena ni gloria por el Xbox Live Arcade en el que controlaremos a un OVNI mediante el cual deberemos guiar a diversos animales de granja hasta nuestra nave nodriza. Sin llegar a sorprendernos, se muestra entretenido .

Bonic Comando Rearmed 2: Continuación del clásico de 1987 en el que las plataformas cobran mucha más importancia que en su predecesor. Pese a no rallar a la altura de este mantiene un nivel aceptable.

Wolf of the Battlefield: Commando 3: Sucesor de Comandos y Mercs, se nos presenta bajo la premisa de estos clásicos de acción.

Rocketmen: Axis of Evil: Posiblemente sea el juego con menor calidad que encontramos, aburridao y monótono a partes iguales.





Conclusiones:

A pesar de contar con algún juego que no ralla a la altura del conjunto, Capcom Digital Collection es una recopilación recomendable, y una magnífica oportunidad de hacerse con grandes títulos a un precio muy atractivo.

Alternativas:

Todos estos juegos los podemos encontrar en el bazar de Xbox Live

Positivo:

- Precio muy competitivo
- Posee una larga duración, ofrece horas y horas de diversión

Negativo:

- Inclusión de algun título que no está a la altura.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	68
sonido	64
jugabilidad	77
duración	85
total	71

Una segunda opinión:

Es una pena la inclusión de juegos de relleno que hacen bajar la calidad global del conjunto. A pesar de ello resulta una opción la mar de tentadora.

Jose Luis Parreño



desarrolla: hijinx studios · **distribuidor:** konami · **género:** survival · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +18

Silent Hill HD Collection

Los HD no le sientan bien a todo el mundo

Siguiendo la tónica de mercado de recuperar sistemáticamente juegos de éxito de antaño, Konami rescata del recuerdo dos de sus obras más significativas de su historia

Gracias a este recopilatorio tenemos la posibilidad de poder disfrutar de dos auténticas joyas del género y de la historia de los videojuegos. Ya se ha escrito mucho tanto de Silent Hill 2 como de Silent Hill 3, con lo que hablar ahora de las bondades de uno y otro a estas alturas sería incidir una y otra vez en lo mismo que se ha dicho desde hace una década. Es por ellos que centraremos este análisis en el apartado técnico. Y poniendo en antecedentes, no está a la altura de lo que a la casa y a los juegos merecen.

Tras ver el excelente trabajo realizado por Konami en Metal Gear HD Collection, esperábamos en esta ocasión un despliegue al menos similar y que no quedara limitado a un empleo de filtros de alta definición y una eliminación, demasiado excesiva, de la niebla que tan famoso ha hecho al pueblo.

Apenas vamos a encontrar novedades en este recopilatorio. La niebla se ha hecho menos densa y sus nuevas voces son prácticamente lo único reseñable

El paso de los años en ámbos es evidente. Y aunque en su momento la jugabilidad era aceptable para la época en la que vieron la luz por primera vez, hoy se muestra arcaica y dura en los primeros compases. Los jugadores de la vieja escuela es posible que no lo noten en exceso, pero es algo que va a levantar las quejas justificadas de casi todo el mundo. Una puesta al día en este sentido era algo tan evidente que sorprende que yo no se haya llevado a cabo.

De la misma manera las escenas cinematográficas se mantie-



nen igual que en los originales. En este sentido SH3 sale algo mejor parado. Pero el desgaste y falta de nitidez es más que evidente en las que encontramos en SH2. No olvidemos que este fue prácticamente un título de lanzamiento para PS2.

Si no posees los originales te recomendariamos su compra siempre y cuando no puedas hacerte con aquellos

Pero es en una comparativa con los originarios donde no logra esconder sus errores. Resulta duro de creer que no sea capaz de moverse de forma fluida. Los parones son evidentes en el segundo capítulo, pero resultan demasiado recurrentes en la aventura de Heather. Seguramente por contar con mayor carga de enemigos y escenarios más grandes, los recursos necesarios son mayores. Pero resultan imperdonables en ambos casos.

Prácticamente la única novedad que vamos a encontrar son las nuevas voces grabadas para la ocasión. Si recordáis cuando fue anunciado este nuevo doblaje no fueron pocas las voces se alzaron en señal de protesta por esta decisión. Konami tomó nota a medias y tomó una decisión salomónica. De esta manera en SH2 podemos elegir entre el original y el nuevo. Sin embargo esta opción no está disponible en el tercer capítulo.

Siendo justos, las nuevas voces en su mayoría resultan bastante más acertadas que las antiguas.



Conclusiones:

Se podía haber hecho un mejor trabajo. Una puesta al día no es necesariamente embarcarse en un remake. Su nota es más fruto de la excelencia de los originales que del trabajo hecho en esta ocasión.

Alternativas:

Silent Hill de nuevo cuño tenemos a Homecoming y Downpour que ha salido este mismo mes a precio reducido. Si no, lo de siempre: Dead Space, Alan Wake o incluso Alone in the Dark.

Positivo:

- *Nuevas voces*
- *Volver a tener los mejores SH*

Negativo:

- *No está a la altura técnicamente*
- *No tiene ninguna novedad*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	65
duración	70
total	**68**

Una segunda opinión:

Después del gran trabajo realizado con el recopilatorio de la franquicia Metal Gear, teníamos la esperanza de que al menos Silent Hill llegara con los estándares de calidad similares. Lamentablemente no ha sido así. Y han demostrado que cuando han querido, han podido hacer un trabajo realmente reseñable.

Jose Luis Parreño



desarrolla: demiurge · **distribuidor:** ubisoft · **género:** arcade · **texto/voces:** español · **pvp:** 9,99 € · **edad:** +16

Shoot Many Robots

Plomo contra hojalata

Su título no puede ser más específico, y desde luego cumple lo que promete. Si algo no va a faltar en Shoot Many Robots serán enemigos mecánicos a los que disparar y el más alocado armamento para ello

Cuando uno carga un juego que lleva por título algo como Shoot Many Robots, no puede esperar como mínimo nada que no sea una buena sesión de tiroteos contra hordas de robots de todas clases y tamaños. En ese sentido, el juego es brutalmente honesto. Los autómatas son ahora los que cortan el bacalao y poco se puede hacer salvo abrirse una cerveza y salir a llenar de balas a esos montones de chatarra.

A través de varios escenarios vistos desde una perspectiva lateral en una mezcla entre shooter y plataformas que recuerda a juegos como Metal Slug, avanzaremos disparando dos tipos de armas que tendremos que equipar previamente. En primer lugar, el arma principal en forma de pistolas, rifles o ametralladoras con balas infinitas para que el espíritu de Rambo de pueblo no decaiga. La otra es un arma secundaria con munición contada, pero por lo general mucho más potente y de tipos tan dispares como lanzamisiles o rayos de energía. Si añadimos a esto la posibilidad de devolver ciertos disparos a lo bruto de una patada, nos podemos hacer mejor idea del tono del juego.

La recarga de estas armas, así como de la salud del protagonista (restaurada a tragos de "zumo" con más pinta de cerveza o whisky que otra cosa) se lleva a cabo en los puntos de control o mediante los potenciadores que encontraremos al destruir a algunos robots. Potenciadores que también nos darán temporal-

Varios escenarios bien repletos de enemigos y plataformas con sus respectivos jefes finales serán el recorrido que tendremos que limpiar de robots



mente mayor ataque o velocidad de movimiento.

Otra cosa que obtendremos al destruir robots serán tuercas, la moneda de cambio del juego e indispensable para comprar equipo. Liquidar gran cantidad de robots en poco tiempo nos premiará con una mayor cantidad.

Si de algo puede presumir Shoot Many Robots es de variedad de objetos, y no solo de armas cada vez más disparatadas sino también de equipamiento como mochilas (categoría donde entra desde calzarse un cohete a la espalda a llevar a un bebé a cuestas), cascos (no puede faltar el clásico gorro porta-bebidas) o cinturones. Estos elementos tendrán distintos efectos y, al igual que las armas, influirán en la precisión (tenemos un botón para apuntar la ráfaga), velocidad, resistencia y otros aspectos del personaje al ser equipados.

Por desgracia, esta variedad de objetos no se aplica al resto del juego. Shoot Many Robots es divertido, sí, y el look cell shading y el ambiente redneck son graciosos, pero la sensación de repetitividad es casi constante. La música de guitarra, adecuada, pero sosa, tampoco ayuda. Donde reluce Shoot Many Robots es al jugar acompañado. Al fin y al cabo, para liarse a tiros y pasar un buen rato no hace falta mucho más.

Conforme vayamos adquiriendo equipo y armamento podremos preparar mejor a nuestro personaje para la lucha

Conclusiones:

Un juego sin muchas más pretensiones que buscar la diversión por la vía cafre, especialmente en compañía. Los aficionados al Contra y similares sabrán apreciarlo.

Alternativas:

Shank y su secuela también ofrecen buenas dosis de acción y brutalidad. En el aspecto cooperativo, y si nos vamos al beat'em up, Castle Crashers es una apuesta segura.

Positivo:

- Diversión a raudales en cooperativo
- Toques de humor bestia

Negativo:

- Mecánica repetitiva
- Escenarios muy poco variados

TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ

gráficos	68
sonido	62
jugabilidad	75
duración	70
total	**68**

Una segunda opinión:

Está muy orientado al multijugador, y es de la única manera que se le saca todo el partido. Se pude jugar solo y es entretenido, pero pronto acusa demasiado la monotonía pese a los muchos objetos desbloqueables.

José Barberán

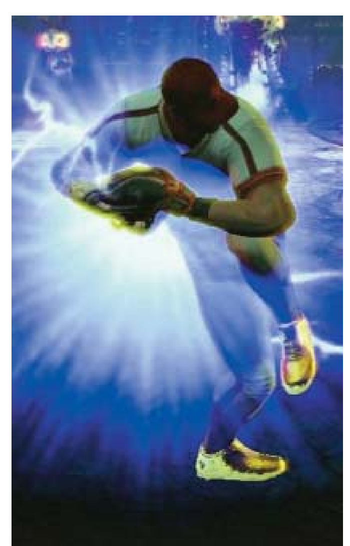


desarrolla: grassh. manufacture · **género:** deporte/horror · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** 800MP · **edad:** +12

Diabolical Pitch

Lanza bolas como si tu vida dependiera de ello

Armados con un poderoso brazo, deberemos acabar con todos los enemigos que nos acechan a base de potentes lanzamientos que nos harán sentir verdaderas máquinas aniquiladoras, en una feria muy peculiar



No todos los juegos de kinect tienen porque ser monótonos y aburridos. Diabolical Pitch es un claro ejemplo de un juego que sabe jugar muy bien sus bazas y, sin grandes pretensiones, consigue hacernos pasar un rato agradable frente a nuestra Xbox.

La propuesta jugable es sencilla. Encarnamos a Mc Allister, un jugador de beisbol que justo en el momento cumbre de su carrera tiene que renunciar a ella debido a una grave lesión que inutiliza su brazo.

Justo en este preciso momento Mc Allister se ve arrastrado a una feria tenebrosa, de la Reina Christine donde los sueños se hacen realidad.

Para ello nuestro protagonista deberá superar los cinco mundos que forman la feria,
contando como única arma con su habilidad para lanzar.

A priori este planteamiento que puede resultar poco ambicioso, consigue ofrecernos altas

En todo el juego se respira ese toque tan característico de Suda51, entre lo macabro y lo humorístico, que consigue una ambientación muy atrayente

dosis de diversión instantánea.

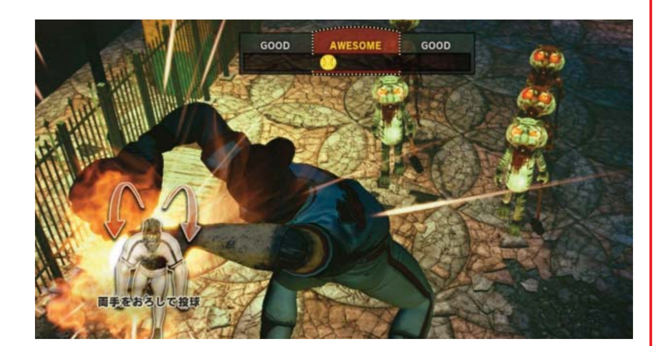
De forma muy acertada se han introducido en el juego diversas opciones y extras con laintención de no resultar repetitivo, y ofrecer más variedad que la de realizar una y otra vez el gesto de lanzar delante de nuestro televisor.

La primera de ellas es la inclusión de cromos que nos darán la oportunidad de mejorar nuestras habilidades y desbloquear nuevos lanzamientos especiales que podremos activar durante los combates.

El otro gran aliciente es el modo cooperativo, con el que podremos disfrutar de la acción en compañía e incluso realizar movimientos especiales de forma conjunta.

Los enemigos que pueblan estos mundos forman un verdadero zoológico de animales macabros, muy en la línea de la ambientación tenebrosa con la que Suda51 pretende dotar al juego. Existe la suficiente variedad de éstos y cada cual posee habilidades específicas a las que deberemos prestar mucha atención si no queremos dar con nuestros huesos en tierra. Así, deberemos atrapar lanzamientos de bola dirigidos hacia nosotros, esquivar lanzamientos de sierra saltando o agachándonos, y todo esto, con un ojo puesto en el avance de los enemigos para evitar que nos den alcance.

No es un juego con grandes alardes gráficos ni un gran guión, pero tampoco pretende tales cosas. Su apuesta se encamina a conseguir hacernos pasar un rato divertido y eso si que lo consigue con creces.





Conclusiones:

Diabolical Pitch es un juego ante todo divertido, no posee una gran duración ni un argumento digno de resaltar, pero consigue hacernos pasar un gran rato. Sobre todo si lo disfrutamos en compañía, donde gana diversos enteros.

Alternativas:

Una alternativa dentro del catálogo de kinect podría ser Kinect Sports que, aunque lejos de la ambientación de este título, comparte con él diversas mecánicas.

Positivo:

- El modo cooperativo
- Ambientación original

Negativo:

- Varias ralentizaciones
- Escasa duración

TEXTO: SERGIO COLINA

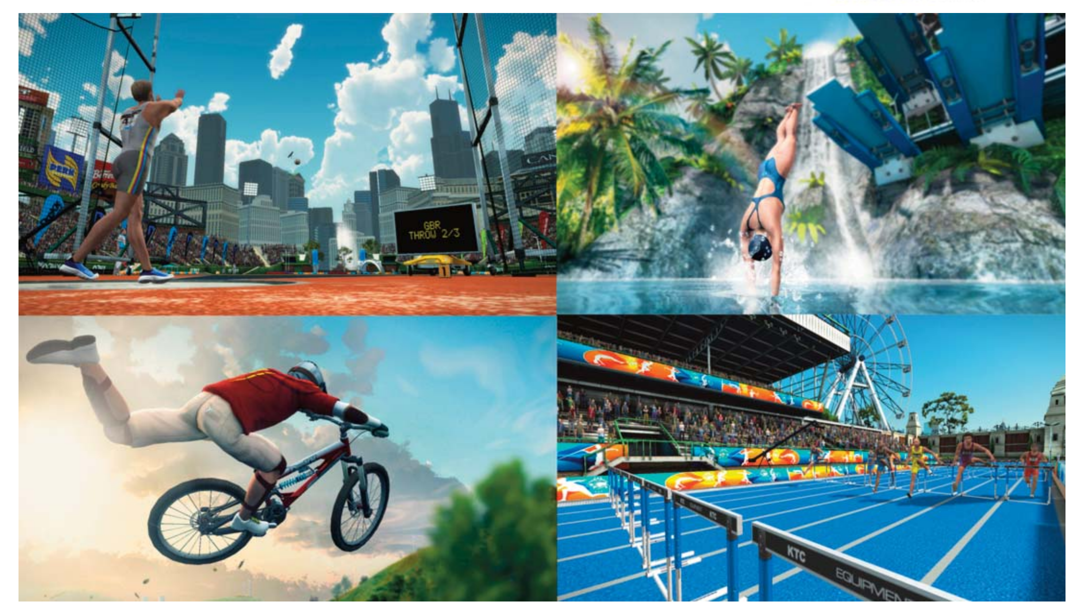
gráficos	68
sonido	69
jugabilidad	71
duración	65
total	**68**

Una segunda opinión:

A pesar de resultar entretenido en los primeros compases se hace algo repetitivo durante su transcurso. Una buena opción sin duda en cuanto a relación calidad-precio

Jose Luis Parreño

PS3 Wii XBOX 360



desarrolla: 49games · **distribuidor:** koch · **género:** deportes · **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 39,99/29,99 € · **edad:** +3

Summer Stars 2012

Los otros Juegos Olímpicos

Aunque no lo parezca, cuando este número de Games Tribune vea la luz estaremos a menos de tres meses de la inauguración de los XXX Juegos Olímpicos de Londres 2012. Desempolvemos el chándal y a hacer deporte

No pudo ser para Madrid, y Londres se quedó con los XXX Juegos Olímpicos, que se celebrarán del 27 de julio al 12 de agosto de 2012. El fontanero y el erizo más famosos del mundo del videojuego ya han hecho de las suyas en Mario & Sonic en los Juegos olímpicos, y Sega repite con el juego oficial del evento London 2012. Pero el estudio alemán 49Games no quiere dejar pasar la oportunidad de sumarse a la fiesta, y tras lanzar un poco afortunado Winter Stars el pasado invierno, vuelven ahora a la carga con Summer Stars 2012. Visto el resultado final del juego, da la sensación de que Winter Stars fue solo una mesa de pruebas para el juego que nos ocupa, que sin ser una maravilla mejora a su predecesor a todos los niveles.

Summer Stars 2012 no dispone de licencia oficial de los Juegos Olímpicos, por lo que no esperéis encontrar a ninguna de las estrellas que competirán en el verano londinense. La licencia hubiese supuesto un coste que la desarrolladora ha preferido invertir en otros aspectos del juego. Summer Stars 2012 es un juego modesto, pero muy digno y correctamente realizado. Nos enfrenta a 18 disciplinas deportivas repartidas en 8 deportes. Podemos hacerlo en el modo carrera, en el que el juego nos irá enfrentando a distintos eventos y retos de cada una de las disciplinas hasta alcanzar el máximo nivel. O bien jugar a las que más nos apetezca en cada momento en el modo libre. Las disciplinas son aparentemente muy variadas, y van desde distintas pruebas de

18 disciplinas diferentes de atlétismo, natación , ciclismo, tiro con arco, salto de trampolín o esgrima. En el modo campaña encontraremos cerca de 100 desafios diferentes

atletismo, natación, ciclismo, tiro con arco e incluso esgrima. El problema surge cuando ves como el desarrollo de algunas tan diferentes como el ciclismo o el atletismo, es prácticamente igual a la hora de jugarlo. También ocurre, como suele ser habitual en este tipo de juegos, que unas están mejor resueltas que otras y son mucho más interesantes y divertidas, aunque hay que reconocer al estudio de desarrollo que ninguna está de relleno y el esfuerzo realizado para que todas tengan algún interés.

Muy recomendable el juego a cuatro en pantalla partida. De hecho es el reclamo principal de un juego modesto, pero muy digno

Se ha previsto un sistema de informes y calendario al más puro estilo de los juegos de fitness y entrenamiento, de tal forma que el jugador pueda seguir su progresión dentro del juego.

Todas las disciplinas se pueden jugar mediante un control clásico o a través de los distintos controles de movimiento de las plataformas para las que se ha lanzado: Kinect para Xbox360, Playstation Move para PS3 o Wii. El juego parece pensado para estos últimos, aunque en algunas pruebas se producen errores de detección y los movimientos a realizar no resultan del todo naturales, por lo que el jugador que los juegue con control clásico tendrá ventaja.

Summer Stars 2012 permite la competición de hasta 4 jugadores en pantalla partida en la misma consola, no habiéndose contemplado la posibilidad de juego online. Con el multijugador a cuatro solo podremos seleccionar el modo libre, y ahí organizar la competición como más interesante nos resulte.

A nivel técnico, Summer Stars 2012 mantiene el carácter modesto pero digno que le definen. Los modelados y texturas son pobres y las animaciones forzadas, pero resultan funcionales y no tienen errores de bulto. Al mismo nivel está el apartado de sonido, unos pocos temas nos acompañarán en todo momento, con unos efectos y unas voces en inglés, que ni destacan ni molestan en absoluto.



Conclusiones:

Un juego digno, divertido y correctamente realizado, que es consciente de sus limitaciones y no abarca aspectos que sabe que no puede alcanzar. No será un número uno en ventas, pero no se lo pone fácil al juego oficial que está por venir

Alternativas:

Títulos de pruebas deportivas hay decenas y con los Juegos Olímpicos a la vuelta de la esquina, está por llegar el London 2012 oficial de Sega

Positivo:

- Correcto a todos los niveles
- Multijugador a 4 en pantalla partida

Negativo:

- No dispone de licencias oficiales
- Su presupuesto le impide aspirar a más

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	57
sonido	54
jugabilidad	61
duración	63
total	**58**

Una segunda opinión:

Un juego del montón, correcto sin más, que quedará pronto en el olvido del jugador salvo que se recupere para jugarlo en una reunión familiar o de amigos. No consigue mínima olímpica.

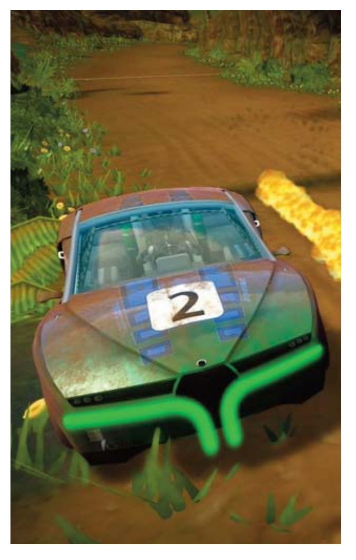
Jorge Serrano

desarrolla: supersonic · **distribuidor:** 505 · **género:** carreras · **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 14,95€ · **edad:** +3

Wrecked Revenge Revisited

Vuelve el espíritu Mashed

Los creadores de Mashed y varios títulos de Micromachines para PS2 regresan a escena con un juego de coches donde todo vale y donde para quedar primero muchas veces será sinónimo de sobrevivir



WRR viene a engrosar las filas de esos juegos de conducción que apuestan por la agresividad y el modo arcade. Aunque se queda a medio camino a la hora de presentar un conjunto equilibrado, ya que el modo para un jugador se presenta bastante tedioso y repetitivo, en contra de la diversión descontrolada que es capaz de ofrecer en su modo multijugador, tanto en modo local como online.

Centrándonos en el primero vamos a encontrar 24 pruebas divididas en 4 grupos: velocidad, armas, habilidad y élite. Cada uno especializado en una rama concreta de la conducción debemos batir el tiempo fijado para conseguir una medalla de oro, plata o bronce. La escasa dificultad que presentan cada uno de los 6 circuitos que contiene el juego y el amplio margen que éste deja para superar el límite de tiempo hace que no sudemos precisamente a la hora de conseguir una

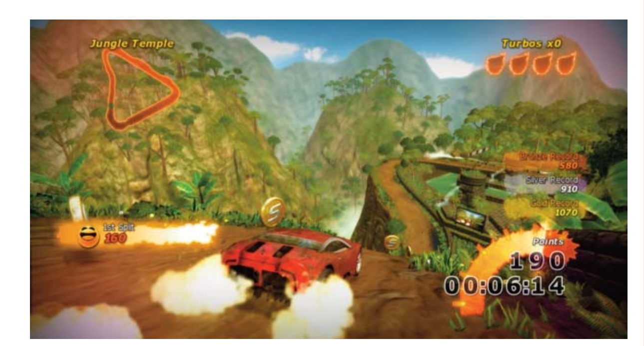
6 circuitos, 24 retos a superar y un modo para un jugador bastante insulso. O lo juegas online, o no lo vas a llegar a disfrutar por completo

medalla tras otra. El juego se puede completar prácticamente sin problemas en apenas una tarde. Y tan solo un par de pruebas nos pondrán en verdaderos aprietos.

Es necesario adentrarse en su vertiente multijugador para encontrar el verdadero aliciente que el juego esconde. La simpleza que todo el juego destila (controlamos la dirección del coche con el stick derecho mientras aceleramos y frenamos con los gatillos) juega a su favor a la hora de ofrecer acción y diversión desde el primer instante. Sea cual sea nuestro nivel de jugador. Ni tan siquiera vamos a encontrar dificultades a la hora de lanzar nuestros ataques, ya que con solo pulsar la A o la X según sea la versión descargada, este impactará en nuestro rival. No es necesario ni apuntar.

Técnicamente es evidente el salto que hay entre los anteriores títulos del estudio y WRR. Sin embargo este se muestra bastante justo a la hora de someterlo a juicio bajo los estándares actuales. Modelados correctos, efectos conseguidos y francamente, poco más. Los entornos en los que transcurren los circuitos podían estar más trabajados. Al menos la física está bastante trabajada. Algo que resulta muy evidente a la hora de correr en el circuito de hielo.

Ahora bien, a la hora de afrontar su descarga debemos meditar mucho si le vamos a sacar partido. Si es para jugarlo solo, no merece la pena su desembolso. Para sacarle todo su jugo es necesario echar una carrera tras otra en su vertiente online. Es para ello para lo que ha nacido.





Conclusiones:

Para lo que ofrece, 1200MSP, o 14.99€ al cambio, nos parece caro. El modo para un jugador dura apenas una tarde. Su gracia radica en el multijugador online. Pero si no dispones de él... tendrás que juntar a cuatro amigos en casa.

Alternativas:

Mashed y Micromachines siguen siendo dos grandes referentes del género de minicoches arcades. Puede ser una buena opción plantearse su compra aunque sea para PS2.

Positivo:

- El multijugador online
- Sencillez llevada al extremo

Negativo:

- Un jugador muy corto y sencillo
- Escaso contenido

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	65
jugabilidad	65
duración	55
total	**55**

Una segunda opinión:

Ofrece realmente poco para lo que cuesta. Si su lanzamiento hubiera sido a un precio más ajustado, seguramente sus ventas se incrementarían. 6 circuitos y no precisamente complejos es una oferta esasa para lo que se mueve hoy en día. Al menos el mdo multijugador logra divertir.

Jose Luis Parreño


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: omega force · con la complicidad de: tecmo-koei · arma del crimen: ps3 - xbox360 · año: 2008

El rincón abyecto

Dynasty Warriors 6

Sé lo que os estaréis preguntando. ¿Cómo una propuesta tan continuista y con unos objetivos tan concretos como esta puede descarrilar de manera tan estrepitosa?



DW 6 introduce pocos cambios respecto a entregas anteriores. Pero esos cambios son de por sí desastrosos, y condición necesaria y suficiente para que el juego caiga por su propio peso. Porque no nos vayamos a engañar: la saga Dynasty Warriors nunca ha inventado la rueda. Desde la segunda (la primera era un juego de lucha tradicional) hasta la quinta entrega, los cambios que han obrado sobre la saga han sido más bien discretos, preocupados ante todo de conservar intacta la fórmula repetitiva y adictiva que tanto gusta en Japón y tiene su público en occidente. ¿Que falló en la sexta entrega?

Un despropósito detrás de otro. Y eso resume bien el título tanto para veteranos como para neófitos de la franquicia. Uno de los mayores desaciertos fue cambiar todas las coreografías de los personajes de un plumazo. Si, bueno, esto no es necesaria-

Este tipo de la lanza se llama Zhao Yun, va camino de convertirse en protagonista de la saga. Y al menos en esta entrega ha recibido un injusto trato de favor *(Izquierda)*. Las sombras de ese árbol cortan como cuchillas. Mejor no os acerquéis mucho si no tenéis un buen antialiasing a mano *(Derecha)*

mente malo... salvo que las nuevas sean mucho más simples, sosas y descuidadas, como es el caso. Solo “el tipo de la portada” Zhao Yun, mejora sensiblemente sus animaciones respecto a capítulos anteriores, pero ver combatir al resto de personajes hace que se te caiga el alma a los pies. Muy bien, amigos, nos acabamos de cargar el factor de espectacularidad del título. ¿Qué hacemos ahora? Pues ya de paso cargarnos más cosas.

El sistema de armas es infame, es una especie de sucedáneo de rpg barato (pero que muy barato), mediante el cual mejoraremos las características de las armas mediante experiencia, y la adquisición de nuevos atributos se basa en unos árboles de habilidades nada inspirados, y que también suponen un paso atrás en la franquicia.

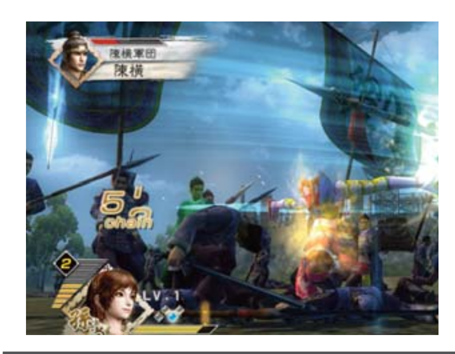
Y eso no es todo. Técnicamente es un delito: pese a ser el primer DW de la generación actual, los gráficos no lucen ni siquiera cerca del mínimo exigible. Algunos personajes se salvan “de rasqui” de la quema, pero la gran mayoría, así como los escenarios (tan vacíos como siempre, y más grises que nunca) y los efectos especiales son un auténtico dolor de ojos.

Y aún nos tendremos que tomar esto a broma, porque a todo lo anterior le tenemos que sumar severos fallos gráficos (sombras que vienen y van, popping mucho más notorio que en entregas anteriores) además de unas más que patentes ralentizaciones, que son bastante más que hechos puntuales. Por salvar algo: la música mantiene un gran nivel.









Conclusiones:

DW6 es el paradigma de como un mal juego puede aferrarse a la esencia de su saga para después arrojarla al guano. Malas decisiones de diseño por todas partes, gráficos decepcionantes y problemas técnicos por doquier, marcan la pauta de un título que supone una clara involución. Afortunadamente DW7 supo enderezar el timón de la saga hacia un algo más razonable.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -2

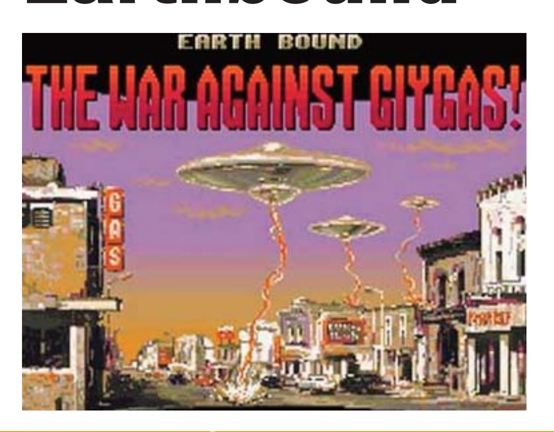
Malo

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com



Earthbound





FICHA TÉCNICA **Año**: 1994 - **Plataforma:** Super Nintendo - **Género**: RPG

Super Nintendo fue un sistema prolífico en RPG, pero desde luego ninguno como este, una historia de extraterrestres y poderes mentales muy particular

Acostumbrados a asociar el género del RPG con aventuras en mundos medievales con elementos fantásticos, cuando HAL Laboratories lanzó Earthbound para Super Nintendo debió coger a más de uno con el paso cambiado.

Hay un mundo en peligro, sí, el nuestro para más señas, pero no hay caballeros, ni dragones, ni magos... bueno, o al menos no magos como los esperaríamos, sino que tienen entre 12 y 15 años, alguno lleva gorra y jersey a rayas y poseen poderes psíquicos.

Earthbound es un tributo a la ciencia ficción, a las clásicas historias de invasiones extraterrestres que no rozan, sino que directamente se lanzan de cabeza a la serie B y ésta las recibe con los brazos abiertos.

Jóvenes de hoy

Para empezar, Earthbound transcurría en una época contemporánea a la del lanzamiento del juego y en un marco que fácilmente podría ser Estados Unidos. HAL nos ponía a los controles de Ness, un adolescente normal y corriente de la localidad de Onett, que una noche se despierta sobresaltado por un gran estruendo.

Alarmado e intrigado a la vez, Ness se dirige a investigar para acabar descubriendo dos cosas. Una, que un meteorito ha ido a caer en una colina cercana. Y dos, que en el meteorito había algo más que roca. Ness se encuentra con que debe defender la Tierra de la conquista de un ser alienígena llamado Gygas, pero por suerte dispone de unas recién adquiridas habilidades

Es mejor salvar el mundo y volver a tiempo para hacer los deberes si vas acompañado de amigos con habilidades especiales

En Earthbound llegábamos a tener bajo control un grupo de hasta 4 personajes, todos marcados por el destino, pero cada uno de caracter y especialidades diferentes, aptos para un tipo determinado de armas y equipo.

UNA PANDILLA ALUCINANTE

Por ejemplo, mientras que Jeff, el nerd del grupo, puede hacer uso de pistolas de rayos y otros cachivaches dignos de científico loco, a la niña Paula le va más protegerse con vestidos y liarse a sartenazos. En cambio a Poo no se le caen los anillos a la hora de empuñar una espada si es necesario.

Junto con Ness podíamos hacer evolucionar al grupo a nuestro gusto asignando sus puntos de habilidades en cada nivel.



Earthbound no se toma en serio ni a sí mismo y son varias las veces que rompe la cuarta pared para buscar el guiño con el jugador

psíquicas que iría dominando a lo largo de su aventura.

Como era habitual en los RPG japoneses, Ness no estaba solo. Otros tres niños de distintos lugares con habilidades similares se le irían uniendo a lo largo del juego para poder cumplir con su misión y evitar que el planeta caiga en malas manos.

Llegaron del espacio

La presencia alienígena en la Tierra altera el comportamiento de la fauna local, lo que se traducía en que las distintas criaturas y seres humanos que nos cruzásemos en según que zonas se echasen sobre nuestro grupo comenzando el combate. Sin embargo, y gracias a que dichos encuentros no eran aleatorios, podíamos intentar evitar la lucha o coger a los enemigos por sorpresa garantizando un ataque preventivo. El combate en Earthbound era por turnos, muy a là Dragon Quest y similares, con los enemigos organizados en filas a los que podíamos afectar por separado o en grupo, según el ataque.

Es complicado, al menos para quien esto escribe, jugar a Earthbound y que no vengan a la mente esas películas propias de cine de barrio o de estantería de videoclub de los géneros que mencionaba al principio, y es que no solo los extraterrestres eran la preocupación de Ness y compañía. También había encontronazos con punkys, con fantasmas, incluso con una secta de adoradores del color azul o, en un momento dado, hasta un caso de un pueblo acosado por una plaga de



zombies.



De todo para todos en un juego que pese a su estética tremendamente sencilla, muy caricaturesca y colorida , contaba con momentos que no eran precisamente muy infantiles, pero sobre todo gozaba de una gran personalidad propia. Porque rescatar princesas está muy bien, pero tras aporrear unos cuantos malvados no siempre puedes volver a casa donde te espera tu mamá para prepararte tu comida favorita. O recibir la llamada de un padre que te anima en tu aventura y de paso de hace un ingreso en el banco para que puedas comprar mejor equipo y armas, Por suerte para nosotros, Earthbound era todo corazón.

TEXTO: J. E. FERNÁNDEZ

Seiken Densetsu 3





FICHA TÉCNICA **Año**: 1995 - **Plataforma:** Super Nintendo - **Género**: RPG

Cuando Squaresoft el rol japonés nos dejó joyas de gran valor, pero por desgracia nos perdimos algunas. La secuela de Secret of Mana fue una de ellas

Tener una Super Nintendo en los noventa y encontrarte el sello de Squaresoft en un juego era como para alegrarse. No en vano hablamos de la etapa que catapultó al estrellato a la desarrolladora como reyes del JRPG, y basta con nombrar pesos pesados como Chrono Trigger, Final Fantasy VI o Secret of Mana para entender el por qué.

Pero no todo el catálogo de Square llegó a occidente. Había juegos que quedaron para la importación. El mencionado Chrono Trigger fue un ejemplo, un juego anunciado como un lanzamiento sensacional que no llegó a España en su día.

Y de la misma manera sucedió tambien con otros grandes títulos de Square. Uno de ellos es el que va a ocupar estos párrafos, un juego que por su título original no le será familiar a tanta gente como si citamos de nuevo a su precuela, Secret of Mana, o lo que es lo mismo, Seiken Densetsu 2. Lanzado en 1993, este action RPG sí que nos llamó la atención no solo por su calidad sino porque presentaba unos compañeros de fatigas a los que la IA del juego controlaba para que nos asistieran en la lucha.

Un baile de títulos en la distribución occidental hizo que jamás supiésemos que lo teníamos entre manos era la segunda entrega de una saga que iba a continuar en 1995 con lo que hubiésemos conocido como Secret of Mana 2, un juego que sigue el mismo camino de su antecesor, pero a una mayor escala.

Tú eliges la historia

Para empezar, lo primero que distinguía a Seiken Den-

Seiken Densetsu 3 cuenta con seis protagonistas con su propio trasfondo e historia pesonal que se relacionarán entre sí

SEIS HISTORIAS, UN DESTINO

Seiken Densetsu 3 es la historia de un mundo al borde de la destrucción, destrucción que solo los esfuerzos de seis jóvenes puede impedir. Pero a veces las cosas son complicadas.

Duran, guerrero del reino de Forcena, ve como su hogar es asaltado por los magos de Altena, patria de Angela, la hechicera. Al mismo tiempo, los ladrones de Navarre, de los que forma parte Hawk, invaden la tierra de las amazonas de la que es princesa Lise. Y entre tanto, la pequeña niña Carlie busca a su abuelo mientras el hombre-bestia Kevin clama venganza contra su propio pueblo. El origen de sus males es común, pero no lo saben. ¿Podrán unirse para detenerlo?



La diferenciación entre día y noche es muy importante en Seiken Densetsu 3. Habrá ocasiones en que nos convenga trasnochar un poco

setsu 3 era la posibilidad de elegir el personaje principal y los dos acompañantes que le seguirían de entre 6 personajes posibles, cada uno con su propia historia. Esto provocaba que aunque la trama del juego fuese, en esencia, la misma, cambiase el punto de vista desde el que se nos contaba, puesto que Seiken Densetsu 3 comienza en el prólogo de la historia de cada personaje, historias que conforme avanza el juego se ve como quedan entrelazadas y como cada uno de estos personajes siente y reacciona ante las consecuencias de lo que está pasando con respecto a otros.

Cada personaje pertenecía a una clase ya predeterminada, pero conforme subía de nivel podíamos asignar puntos de habilidad según lo creyémos conveniente en fuerza, defensa, agilidad, inteligencia, vitalidad o suerte. Y al llegar a los niveles 18 y 38 se nos planteaba una elección que determinaba si el personaje se encaraba hacia la luz o hacia la oscuridad, lo que se traducía en cómo evolucionaba su clase y qué nuevas habilidades ganaba.



¿Qué día es hoy?

En Seiken Desetsu hay una serie de rasgos característicos, como suele ser habitual en las sagas de JRPG. Uno de ellos es algo tan inusual como el día de la semana. Cada día que transcurre en el juego tiene asignada una deidad que influye de distinta manera a los distintos tipos de magia. Por ejemplo, en el día de Salamando, la magia de fuego se



veía potenciada. Algo así como un santoral elemental que daba al juego un cierto toque de estrategia, igual que el cambio de día a noche. De noche hay enemigos que son más peligrosos que de día, igual que hay otros que no se dejan ver a según que horas. Descansar en las posadas y levantarse antes o después era decisión del jugador, decisión que convenía tener muy presente.

Seiken Densetsu 3 era uno de los grandes títulos de Square. Su combate en tiempo real contra múltiples enemigos, su uso de los acompañantes, la variedad de hechizos y equipo o la evolución de las clases eran argumentos de sobre. Solo la emulación y los equipos de traducción nos permitieron descubrirlo mucho tiempo después.

TEXTO: J. E. FERNÁNDEZ

10 Dual Stick Shooters imprescindibles



Son baratos, divertidos, competitivos y vibrantes... el Dual Stick Shooter es un género que lleva pegando fuerte en los últimos años y se presenta como una constante en las plataformas de descarga digital de la presente generación. Jugabilidad sencilla y directa que nos propone un objetivo muy claro: liarnos a tiros con miles de enemigos y conseguir la mejor puntuación posible apoyándonos en las dos palancas de nuestro mando y nuestra habilidad

Tal como indica su nombre, un Dual Stick Shooter es un juego de disparos que se maneja con dos sticks; por lo general, utilizamos el stick izquierdo para movernos, el derecho para apuntar y disparar y algún otro botón para sacarnos de la chistera un ataque especial o una bomba que limpie la pantalla.

Históricamente, podríamos considerar al clásico de 1982 "Robotron 2084" como el primer representante del género, que venía presentado en una cabina de recreativa que no tenía botones y en la que los disparos se hacían con una segunda palanca. Otros clásicos del género serían "Smash TV", "Ikari Warriors" o el menos conocido "Total Carnage", editado en Commodore Amiga y Super Nintendo.

Actualmente, plataformas de descarga digital como Steam, Sony Entertainment Network o Xbox Live han permitido que el género se consolide con fuerza con propuestas relativamente económicas, con la implementación de marcadores online para comparar nuestras puntuaciones con las de nuestros amigos y con estilos visuales de lo más pintoresco que oscilan desde el pixel art más minimalista hasta detallados entornos 3D.

Como grandes amantes del género, hoy os planteamos un road trip con un itinerario cargado de formas geométricas, colores, estímulos y muchas balas. Tomaros una pastilla para el mareo y abrocharos el cinturón... ¡Es la hora de los tiros!

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

El pilar desde el que se ha asentado el género tal y como lo conocemos en la actualidad. La idea fue presentada en sus primeros pasos como un mini juego que podíamos encontrar en la recreativa del garaje donde guardábamos nuestros coches en "Project Gotham Racing 2" en la primera Xbox; sin embargo, los chicos de Bizarre Creations decidieron presentarlo como uno de los primeros títulos descargables del bazar de Xbox, apuesta que se vería recompensada con astronómicas cifras de ventas que lo han

convertido en uno de los títulos más exitosos y jugados de la tienda de Microsoft.

Geometry Wars: Retro Evolved es un juego de disparos a la vieja usanza rediseñado para el siglo XXI y con una mecánica de juego mucho más compleja de lo que parece. La premisa inicial nos pone al control de una nave geométrica atrapada en un mundo cuadriculado en el que nuestro único objetivo será sobrevivir a las oleadas de enemigos intentando conseguir la mayor puntuación posible. Lo de la complejidad venía más que nada porque no va a resultar nada fácil...

Un precio asequible, su sencillez minimalista tanto en lo artístico como en lo jugable y la implementación de marcadores online son sólo algunos de los puntos clave que lo convierten en una referencia dentro del género.

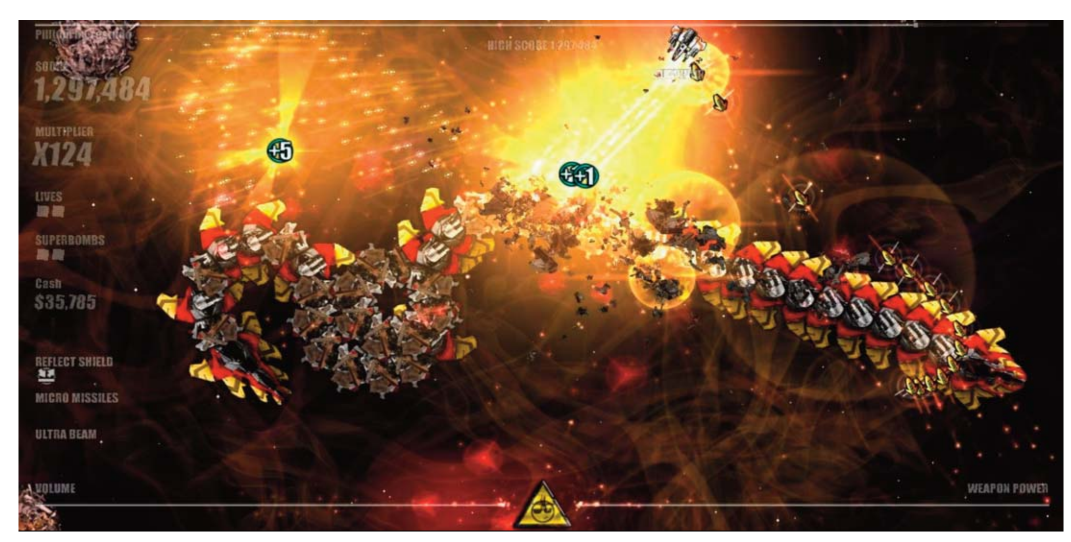
En 2008 se editó una secuela que introduciría algunas mejoras en los marcadores online, modos cooperativos y un aspecto artístico renovado. El título se encuentra disponible también en Steam, Wii, Nintendo DS y dispositivos IOS, siendo las versiones portátiles las peor paradas a nivel jugable.

No podemos cerrar el espacio dedicado a este título sin recomendar uno de sus más notables herederos espirituales: el genial Waves, disponible en Steam.

GATLING GEARS

Desarrollado por Vanguard Entertainment y publicado por Electronic Arts, este título rompe con parte de las convenciones del género de entornos cerrados y





multiplicadores de puntuación contándonos la historia de cómo un chaval y su abuelo montados en un poderoso mecha plantan cara a una terrible amenaza para el planeta en un grisáceo y mecanizado entorno futurista. Estructurado en cinco grandes niveles, que se pueden jugar de forma cooperativa, y con un ritmo más pausado que la mayoría de títulos que os vamos a comentar en esta lista, no se encuentra exento de dobles lecturas y presenta una narrativa en la que son los escenarios los que nos cuentan cómo ha cambiado el mundo en el que estamos jugando y por qué es tan importante que este chico y su abuelo consigan superar con éxito los desafíos que nos presenta el juego.

Otros de los grandes puntos a destacar del título serían la posibilidad de mejorar nuestro mecha y sus capacidades y la duración del modo campaña, en torno a cinco o seis horas muy rejugables.

Este título se encuentra disponible en Xbox Live Arcade, Sony Entertainment Network, Steam y Origin.

BEAT HAZARD ULTRA

Auténtico fenómeno indie de los últimos años, nos propone un sueño hecho realidad: pegar tiros al ritmo de nuestra música. Basándose en la música que elija el jugador, el juego varía parámetros como la potencia de fuego de nuestra nave y la frecuencia o la velocidad a la que aparecen los enemigos, por lo que cada partida es diferente. Además, el título nos permite comprar mejorar permanentes, por lo que cada vez que juguemos nos resultará más sencillo obtener puntuaciones mayores... que se alejen de las de nuestros amigos y nos hagan progresar en el ranking mundial.

Es esa sensación de progreso continuo la que nos invitará a jugar una misma canción varias veces en los cinco niveles de dificultad seleccionables, la que nos llevará a explorar los variados modos de juego y la que nos invitará a cumplir los distintos desafíos que nos propone el título, como jugar más de cien canciones diferentes, no disparar durante 60 segundos, mejorar nuestras habilidades al máximo o acumular más de diez horas.

A pesar de estar disponible en XBLA y en PS3, recomendamos especialmente la versión de PC, que nos permite no sólo mayor accesibilidad a nuestra biblioteca de canciones sino también la posibilidad de conectarnos a diferentes emisoras online y que cuenta con unos marcadores online mucho más competitivos.

ZOMBIE APOCALYPSE

Partimos de una premisa sencilla: cincuenta y cinco días y siete escenarios diferentes a los que sobrevivir en la enésima plaga zombie. Disponible en Xbox 360 y en PS3, el juego retoma la jugabilidad del clásico “Smash TV” con entornos cerrados en los que hay que ir superando las diferentes hordas de enemigos de un nivel para poder acceder al siguiente.



Para facilitarnos la tarea podremos ir recogiendo hasta once tipos de armas y llamar a otros tres amigos que hagan de escudo entre los no muertos y tú.

Enemigos descacharrantes como embarazadas con un tono de piel muy pálido que sueltan bebes con alas o zombies vaqueros que disparan, el título destaca paradójicamente por la sencillez de su planteamiento. Sin ser la bomba a nivel técnico o jugable, es una propuesta perfectamente funcional para uno de esos días que no tienes ganas de calentarte la cabeza y sólo quieres llenar de plomo un montón de muertos vivientes mientras te tomas una cervecita

EVERYDAY SHOOTER

Este es un juego especial porque reivindica el triunfo de los juegos independientes y cómo estos han encontrado un bastión desde el que desarrollar su creatividad y poner en práctica el pensamiento lateral a través del desarrollo de videojuegos. Desarrollado por una persona, éste título aparece presentado como una colección de juegos de disparos abstractos en la que los sonidos de la destrucción se ven sustituidos por estimulantes riffs de guitarra a través de las que se van modelando formas que, supuestamente, celebran la belleza del flujo de la simetría.

Desarrollado por una sola persona, el programador y artista conceptual Jonathan Mak, el título se encuentra disponible en Steam y en PS3 y destaca por sus particulares valores estéticos y por su divertida jugabilidad basada en la sinestesia, la confluencia entre estímulos visuales, sonoros y el propio control de nuestra nave.

RENEGADE OPS

Un terrible dictador quiere hacerse con el dominio del mundo y sólo un grupo de élite puede impedirlo: los Renegade Ops... ¿Original, eh? Más original resulta la broma cuando nos dicen que tenemos que hacerlo montados en jeeps y helicópteros. Cachondeos aparte, Renegade Ops es un título enfocado al juego cooperativo de hasta cuatro jugadores en extensos escenarios en los que tendremos que cumplir una serie de objetivos principales y secundarios mientras eliminamos a todo el que no esté de acuerdo con nuestro ritmo.

Las plataformas digitales como Steam, Sony Entertainment Network o Xbox Live han permitido que el género se consolide con fuerza

Uno de los puntos destacados del juego es la necesidad de cooperar online si queremos superar los objetivos secundarios, especialmente en niveles avanzados, de modo que mientras que una parte del equipo se centra en detener la explosión de una bomba la otra puede dedicarse a liberar a prisioneros desperdigados por diversas zonas del esce-

nario. Otro punto a destacar es la notable implementación de físicas, que se hace especialmente patente en la conducción de jeeps en entornos plagados de desniveles.

Como nota curiosa, os diremos que la versión de Steam rinde un épico tributo a “Half Life”, permitiéndonos manejar el Buggy de Gordon Freeman y lanzar una horda de feroces Antlions como ataque especial.

INFINITY DANGER

Inspirado en el juego de ordenador “Warning Forever”, nos encontramos con una de las mayores sorpresas del año pasado en la categoría “Indie Games” del bazar de Xbox.

En este caso, nuestro objetivo será manejar a una minúscula nave que se tendrá que ir enfrentando a otras naves mayores. Acompañados por un implacable contador en la esquina superior derecha, nuestro objetivo será vencer estos grandes enemigos antes de que se acabe el tiempo y, como si de un Out Run se tratase, encarar la siguiente oleada que, como no podía ser de otra manera, irá aumentando su dificultad... hasta que nuestro cuerpo o nuestra nave aguanten.

Podríamos considerar al clásico de 1982 “Robotron 2084” como el primer representante del género, que venía presentado en una cabina de recreativa que no tenía botones y en la que los disparos se hacían con una segunda palanca

Producto patrio, desarrollado por los asturianos Milkstone Studios, propone un estilo visual muy estimulante y una jugabilidad desenfrenada, que se acentúa en los niveles más avanzados. Esto, unido a su sensacional precio de 80 MS Points (el equivalente a un euro en lenguaje humano) y avalado por sus grandes ventas a lo largo de todo el mundo y muy especialmente en Japón, lo convierten en uno de nuestros títulos favoritos de la lista.

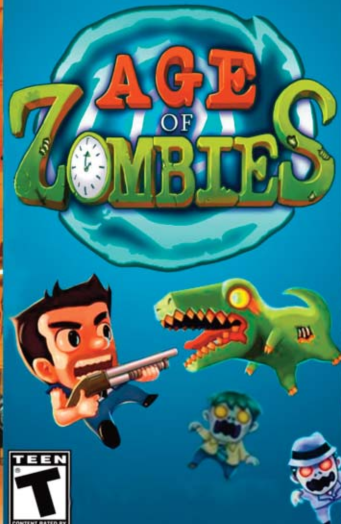
AGE OF ZOMBIES

Mira que ya hemos hablado de Zombies pero es que si a la mezcla le añades unas dosis de cachondeo con el sello de la gente que nos regaló los geniales “Jetpack Joyride”, “Monster Dash” o el multimillonario “Fruit Ninja”... nos resulta imposible resistirnos.

Age of Zombies es uno de los mejores representantes del género en dispositivos portátiles y toda una oda al cachondeo y el despiporre. Asumiendo el papel de Barry Steakfries, tendremos que viajar a través de distintas épocas temporales para arreglar el desaguisado de un doctor loco que ha ido un paso más allá dentro de los tópicos de zombies llevando la plaga a varias épocas temporales. De este modo, tendremos que viajar a la prehistoria, a la época de los faraones egipcios, al Japón Feudal e incluso al futuro para eliminar cualquier resto del desaguisado.

Armas variadas, gráficos cartoon, un control bien implementado, un precio asequible y









dinosaurios zombie son sólo unos pocos ejemplos de por qué no debéis dejar escapar este título, disponible en dispositivos IOS, Android y en los Playstation Minis.

PRIVATES

Un infiltrado dentro de la lista: un juego independiente desarrollado por el pequeño estudio Size Five Games con fines educativos, gratuito, que se juega como un juego de disparos de desplazamiento lateral en dos dimensiones al más puro estilo Contra, se maneja con dos sticks y tiene lugar... en el interior de una vagina.

Una propuesta arriesgada en la que tendremos que asumir el control de un escuadrón de soldados que tendrán que ir eliminando todas las posibles amenazas que puedan generar enfermedades en las diferentes zonas del cuerpo que representan, en este caso, los niveles que vamos a jugar. Conforme avancemos con nuestro pelotón, los personajes irán sazonando la acción con algunos consejos para cuidar nuestra higiene corporal y ser más cuidadosos con nuestros hábitos sexuales.

Con una marcada estética cartoon, el juego se presenta a sí mismo como una herramienta educativa diferente y motivadora cuya única pega achacable es que únicamente se encuentra disponible en inglés.

Disponible exclusivamente en PC, el título se puede descargar de forma gratuita desde la página de sus autores. A pesar de la mojigatería de algunas voces de tendencias reaccionarias, la valiente propuesta fue recompensada por un distinguido premio BAFTA en 2011 dentro de la categoría “Mejor Juego Educativo”.

SUPER STAR DUST HD

Fue editado como uno de los descargables de lanzamiento en los primeros pasos de Playstation Store, tuvo una desapercibida aparición en PSP y ha experimentado hace poco una segunda juventud con la nueva iteración de la franquicia en PS Vita, “Super Star Dust Delta”.

La premisa bebe del clásico “Asteroids” y es tan sencilla como eliminar todos los asteroides y enemigos que amenazan destruir un planeta utilizando un variado arsenal de armas de fuego, hielo, disparos múltiples, bombas y acelerones de velocidad. Uno de sus mayores alicientes es el frenetismo que transmite al jugador la necesidad de alternas estas armas y ataques de forma constante en función de la amenaza que tengamos que neutralizar.

A pesar de sus múltiples modos de juego, destacamos el genial modo Arcade que nos propone defender diferentes planetas estructurados en subniveles y coronados siempre por un imprescindible jefazo final.

PABLO BALIBREA (RAVENFLOW)
CONFESIONESDEUNJUGADOR.ES

El doble filo de los grandes mitos



Cuando los cimientos se tambalean

¡Oh gran líder! Hay varios iconos de los videojuegos... Bueno, hay un montón. Los reconocerás porque son seres perseguidos, palabras clave en Twitter y sobre todo porque los frikis los conocemos fácilmente por su nombre de pila. Uno de ellos es el indudable Hideo Kojima

Hace no muchos días, el señor Kojima twitteaba preocupado sobre una decisión difícil:

*"**No estoy seguro de si es la decisión correcta, pero éste es mi modo de proceder. Debo seguir creyendo en mí, como siempre.**"*

Si bien este *twitt* cualquiera de nosotros lo puede atribuir a mil situaciones de la vida cotidiana, cuando es Kojima quien lo escribe, solo puede haber una explicación plausible: "Kojima deja Konami." Y de esta manera se han hecho miles de portales eco de los escasos 140 caracteres por el mundo. Pero yo me alegro mucho que esta historieta de recreo de colegio haya saltado a las webs más punteras, porque ves miles de reacciones que son un pequeño placer del día. Alguien, en algún momento de estas semanas, dijo "*Kojima es Konami*" y lo preocupante es que esto es bien cierto, de igual manera que Miyamoto es Nintendo, Bleszinski es Epic, ect, ect. Y aquí nace un doble juego.

Si eres una compañía y coincide que uno de tus programadores pega un pelotazo y hace un gran juego, una muy buena estrategia es lograr que ese creador se destaque y se convierta en un gurú de los videojuegos. Y es cierto, un hombre como Miyamoto es mágico: cosa que toca, cosa que se juega de manera gustosa. Entonces llega el punto en el que esto se convierte en el cartel de una película, toda obra producida, dirigida, asesorada por: Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, ect, despierta el lógico interés del personal y es una garantía de éxito, un seguro. No son pocas las ocasiones en que vemos cómo juegos que pasan desapercibidos, para darles un último impulso se convence a uno de estos creadores a que hagan labor de asesor, siendo mucho más importante que su nombre se asocie al juego que la labor interventiva que plasme en el acabado del título. Algo así parece que vimos en Castlevania Lords of Shadow, para aclamar a millones de frikazos que creían que se estaba violando a la maravillosa saga, Kojima se acercaba de vez en cuando a los madriles.

Sin embargo, si bien tener un hito del videojuego entre las filas de una compañía es algo tremendamente beneficioso, puede tornarse algo sumamente contradictorio. Y aquí retomamos la frase sobre Konami: "*Konami es Kojima*" y ahora yo me pre-



gunto: ¿Y si Kojima deja la empresa? ¿Qué queda a Konami? Ha sido tal el protagonismo alcanzado por el simpático japonés y las malas decisión que se toman en Konami que ahora mismo podríamos definir a la compañía como una estantería de perfumes con un montón de colonias de baño de precio no superior a 5 euros, en la que en el centro hay un sofisticado estuche de Chanel Nº 5, si ese estuche desapareciese esta estantería vendría a tener el mismo interés que un partido de tercera.

Esto no siempre ha sido así, se pasan por diferentes fases. Por ejemplo, en los tiempos de Atari, con la guerra fría dando el do de pecho, el espionaje a todos los niveles estaba a la orden del día. Como no, el espionaje industrial era algo común. Es por ello que Atari, recelosa de sus curritos, les tenía terminantemente prohibido plasmar su nombre en los créditos de sus obras o mantener ningún contacto con la prensa escrita. Con esta tiránica medida Atari protegía su secretos y de paso los juegos de Atari sólo se identifica con la propia Atari. En Japón, por los ochenta, era más que habitual que los miembros del staff usasen nicks en los créditos, con lo cual hay muchos creadores a los que es muy difícil seguirles la pista. En el polo opuesto, en la cumbre del egocentrismo, tenemos al grandioso compositor de Streets of Rage, Yuzo Koshiro, que hizo poner su nombre completo en la pantalla de inicio del juego justo al lado de Sega, y ahí estaba él.

¿Y qué sucede cuando un hito como estos da el portazo? Pues que la cosa se pone fea, fea. Tras los vaivenes de Silent Hill, Yamaoka continuaba manteniéndose impasible ante las críticas dudosas de los últimos títulos, su determinación era el último reducto de esperanza para legiones de fans. Pero tras Homecoming el resultado es tan nauseabundo que el creador se desliga de la saga que le hizo grande. El automático pensamiento de miles de aficionados es: "**Si Yamaoka pierde la esperanza en Silent Hill, ¿qué puedo esperar yo de esta franquicia?**" Con esta expectativa levantar Silent Hill estaréis de acuerdo en que es muy complicado.

XOSE LLOSA
GUILTYBIT.COM



Kinect Star Wars

Entra en el universo de Star Wars y disfruta de una nueva galaxia de juego físico. Pilota un caza estelar, corre en motodeslizadoras y conviértete en el Jedi definitivo. Pisotea, ruge, agarra y lanza soldados de asalto como un poderoso monstruo rancor, o adelanta a los rivales a toda velocidad para convertirte en campeón de las carreras de vainas. Baila como si tu vida dependiera de ello para entretener a Jabba el Hutt y a otros personajes y vive más aventuras tú solo o con amigos.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!



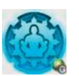
Deuda de vida wookiee Puntos: 40
Completa todas las misiones de Kashyyyk en una sola sesión, solo o con un amigo.



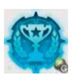
Felucia relámpago Puntos: 25
Completa todas las misiones de Felucia en una sola sesión, solo o con un amigo.



Descuento dos por uno Puntos: 10
Derrota al menos a dos droides con un solo uso de los poderes de la Fuerza, solo o con un amigo.



La Fuerza que une Puntos: 20
Completa una misión cooperativa de combate terrestre de Destino Jedi sin ser derrotados.



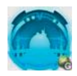
No te confíes Puntos: 40
Completa cuatro misiones de combate espacial sin reiniciar, solo o con un amigo.



¡Bueno, hay wookiees! Puntos: 10
Destruye 10 naves esclavistas trandoshanas al escapar de Kashyyyk, solo o con un amigo.



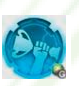
Perdona por el estropicio Puntos: 15
Acaba con 13 enemigos en motodeslizadoras del bosque de Kashyyyk, solo o con un amigo.



¡El escudo ha caído! Puntos: 15
Desactiva el escudo de la fortaleza del Gremio de Comercio, solo o con un amigo.



Episodio Duelos desbloqueado Puntos: 10
Completa el tutorial de Duelos de Destino Jedi, solo o con un amigo.



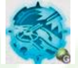
¿Quién lleva la puntuación? Puntos: 25
Completa todas las misiones de Providencia en una sola sesión, solo o con un amigo.



Salvador de Coruscant Puntos: 50
Completa la campaña de Destino Jedi: El lado oscuro se alza, solo o con un amigo.



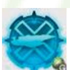
Teras Kasi Puntos: 10
Derrota a un enemigo tirándolo con una patada por un precipicio, solo o con un amigo.



Dispara cuando estés listo Puntos: 20
Destruye todas las antenas de control en un pase en la misión 5 de Felucia, solo o con un amigo.



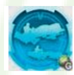
¡Es una trampa! Puntos: 20
Completa la misión 1 de Providencia sin que destruyan tu nave, solo o con un amigo.



Sin insignia Puntos: 20
Destruye la nave insignia de clase Subyugador, solo o con un amigo.



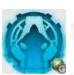
Al rescate Puntos: 15
Llega al campo de entrenamiento en Kashyyyk, solo o con un amigo.



Compañero de vuelo wookiee Puntos: 15
Forma equipo con un amigo para completar una persecución de motodeslizadora en modo cooperativo.



Ahora enfréntate al elegido Puntos: 15
Derrota a Ror con un rango de caballero Jedi o superior, solo o con un amigo.



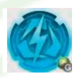
Solo maestro en maldad Puntos: 25
Completa el duelo con Vader con un rango de maestro Jedi, solo o con un amigo.



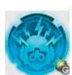
Dominando la forma Juyo Puntos: 20
Completa cualquier duelo en menos de 3 minutos, solo o con un amigo.



¡Archirrivales! Puntos: 10
Compite con la vaina (pod) de Sebulba, solo o con un amigo.



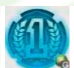
¡Poder ilimitado! Puntos: 10
Usa un potenciador mejorado a tope en una carrera de vainas (pods), solo o con un amigo.



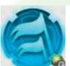
Debes de tener reflejos de Jedi Puntos: 15
Gana todas las carreras en Destino en una partida, sin ninguna ayuda, solo o con un amigo.



A lo Skywalker Puntos: 20
Completa el Modo Destino como Profesional, solo o con un amigo.



¡Esto sí que es correr! Puntos: 10
Gana una carrera por primera vez en el Modo Destino, solo o con un amigo.



La pareja Puntos: 20
Completa 2 carreras para dos jugadores.



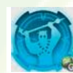
Muy, muy furioso Puntos: 10
Juega en el modo Cólera de Rancor desbocado con un amigo.



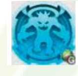
Contempla el poder Puntos: 10
Usa todos los ataques especiales en un modo en Rancor desbocado, solo o con un amigo.



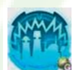
Uno arriba, dos abajo Puntos: 10
En Rancor desbocado, destruye una plataforma de misiles con un lanzamiento, solo o con un amigo.



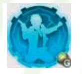
Venganza bandido tusken Puntos: 20
Destruye a todos los competidores en Mos Espa en Rancor desbocado, solo o con un amigo.



Un tipo grande Puntos: 30
Juega un mapa cualquiera a nivel 10 en Rancor desbocado, solo o con un amigo.



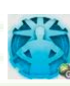
¡Soy invencible! Puntos: 30
Completa Mos Espa sin perder ni una vida en Rancor desbocado, solo o con un amigo.



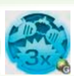
¿Vas a alguna parte, Solo? Puntos: 50
Completa "Han Solo" sin perder un multiplicador, solo o con un amigo.



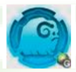
¡Tenemos compañía! Puntos: 20
Jugando con otra persona en modo cooperativo, ganen 5 estrellas cada uno en una cancion.



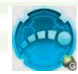
Intocable Puntos: 30
Completa cualquier duelo sin recibir un solo golpe, solo o con un amigo.



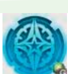
¡Sleemo! Puntos: 40
Destruye a tres competidores en una sola carrera, solo o con un amigo.



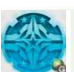
Estiércol de bantha Puntos: 10
Sé el último en cruzar la línea de meta en una carrera, solo o con un amigo.



Patata caliente Puntos: 10
Haz que una criatura o droide salte al vehículo enemigo, solo o con un amigo.



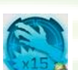
A lo Ben-Hur Puntos: 10
Completa el Modo Destino como Novato, solo o con un amigo.



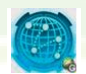
Cláusula Boonta Puntos: 30
Completa el Modo Destino como Veterano, solo o con un amigo.



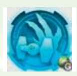
El único humano que puede Puntos: 15
Acaba primero en tres carreras seguidas en una sola sesión, solo o con un amigo.



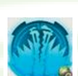
Control de masas Puntos: 20
Derriba a 15 personas o droides con un solo ataque, solo o con un amigo.



Viajero mundial furioso Puntos: 10
Juega un mapa cualquiera a nivel 5 o superior en Rancor desbocado, solo o con un amigo.



As de los cazas Puntos: 20
Destruye cinco cazas TIE en un modo en Rancor desbocado, solo o con un amigo.

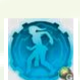


Comando rebelde Puntos: 10
Destruye el escudo de la guarnición imperial en Mos Eisley, solo o con un amigo.

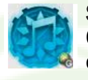



Abajo con la monarquía Puntos: 10
Destruye todas las estatuas de Theed en Rancor desbocado en una sesión, solo o con un amigo.

La fuerza real en la galaxia. Puntos: 20
Juega con el rancor Coloi, solo o con un amigo.



Solo quiero bailar Puntos: 10
Completa tu primera canción en modo cooperativo.



Se acabó la fiesta Puntos: 40
Gana 5 estrellas en "Celebration" en dificultad extendida, solo o con un amigo.



El elegido Puntos: 30
Anota al menos 500.000 puntos en alguna canción de la Estrella de la Muerte, solo o con un amigo.

Top 10 juegos españoles de ZX Spectrum



... para celebrar su 30º aniversario

Son días de recuerdo y homenaje para uno de los dinosaurios de la informática que más cariño despiertan entre la comunidad seguidora de lo retro; por una u otra razón, las encuestas que se hacen para elegir a un microordenador de la época de los ochenta suelen acabar con la máquina de Sir Clive Sinclair como vencedora

Y dándole un poco al coco, que siempre viene bien, para rendir cuentas a tan magna máquina -la cual, curiosamente, nunca poseí en su época, y sí veinte años más tarde- voy a quedarme con diez títulos lanzados para Spectrum, sin ningún orden pero con mucho concierto, diseñados por manos y cabezas pensantes españolas. De muchos de ellos ya he hablado en más de una ocasión, pero uno nunca llega a cansarse de mencionarlos en reuniones con amigos, debates interesantes y artículos como el presente que estáis leyendo.

Uno espera y desea que vosotros tampoco os canséis.
Load "".

La Pulga (Indescomp, 1983)

Y al principio de los tiempos, sólo existía luz, oscuridad y un pequeño asterisco saltarín. Paco Suárez logró entrar en plantilla de Indescomp gracias a un programa que nació con la primigenia intención de mostrar a su hermano cómo podía simular el trazado de una parábola en su recién comprado ZX Spectrum.

Lo que en un principio era un asterisco que dibujaba milimétricos saltos se convirtió en una simpática pulga cuya única pretensión era salir del agujero en el que se encontraba, viajando de plataforma en plataforma y evitando al temible dragón volador. La repercusión que tuvo La Pulga se multiplicó por mil cuando logró desembarcar en tierras anglosajonas. Gracias a Quicksilva, La Pulga se convirtió en Boogaboo y las islas británicas comenzaron a entender cómo nos las gastábamos en nuestra piel de toro. El feo asterisco se había transformado en rutilante estrella.

Game Over (Dinamic, 1987)

Voy a realizar un tiro al aire que vaticino va a acabar terminando en el blanco: Gremla. ¿A alguien le suena quién diablos se esconde detrás de este nombre? Si alguno de vosotros ha pensado en una versión femenina de las peludas criaturas, os habréis quedado tan lejos como el resto. Sin



embargo, ahora recordad el cuarto de pezón que dejaba entrever la amazona espacial que con tanta maestría plasmaba Luis Royo en la ilustración escogida para ser la carátula de Game Over. Premio. Un par de ellos.

Dinamic, o más concretamente un tal Nacho Ruiz, cofundador de la compañía junto con su hermano Víctor, decidió adaptar una electrizante amalgama de influencias arcade shoot-em'up, con Soldier of Light o Xain d'Sleena a la cabeza, y trasladarlas a nuestro humilde y engomado Spectrum. Lo más característico del juego, dejando de lado su mencionada -y censurada- carátula o el inmenso troll de la primera fase que ocupaba media pantalla, radicaba en su vertiginoso ritmo, ofreciendo un juego rápido y retante, pero más asequible y jugable que otros títulos de Dinamic. Y no, no convendría volver a olvidar el nombre de Gremla. Por si acaso.

El poder oscuro (Arcadia Software, Zigurat, 1988)

El talento de los desarrolladores de Arcadia se puso de manifiesto con este Poder Oscuro, ideando un plan maléfico contra el que debíamos jugar con la mayor celeridad posible. Y no, no es que hubiera ningún cronómetro de cuenta atrás, al menos de forma explícita. Tampoco veríamos a ningún Final Boss de afilados dientes o con una extrema potencia de fuego. Simplemente, la oscuridad se apoderaba poco a poco de la pantalla, de izquierda a derecha, sin prisa pero sin pausa, tragándoselo todo en su inexorable avance. Genial.

A nuestra disposición, tres personajes que actuaban como engranajes de una máquina, una suerte de muñecas Matrioska que comenzaban con un inmenso robot primo de Mazinger Z, continuaban con un caza que dicho robot escondía para liberarlo y poder sortear obstáculos que el robot no podía superar, y finalizaban con el piloto del caza, cuya agilidad se compensaba con una extrema fragilidad de cara a recibir impactos enemigos. Jodidamente díficil, sí. Menos mal que nos sobraba el tiempo por aquella época.

Fernando Martín Basket Master (Dinamic, 1987)

Contratar la imagen y el nombre de un deportista de renombre era práctica habitual en aquella época, resultando en muchas ocasiones un auténtico tirón comercial que lograba empolvar un videojuego terriblemente medio-



cre, como podría ser el Drazen Petrovic. Sin embargo, Basket Master era un auténtico juegazo. Nuestro Spectrum pareció implosionar la primera vez que el recordado Nano Martín cogió el balón, nos dejó sentados en la pista y, tras machacar sin ningún pudor nuestra canasta, lucía palmito con el doble de píxeles en la repetición de la jugada que ofrecía el juego.

Evidentemente, el realizar un one vs one en la pista de basket no era un tema ni mucho menos original -recordemos el One on One de Electronic Arts de 1983, con Julius Erving y Larry Bird como protagonistas-. Sin embargo, el juego de Dinamic ofrecía un auténtico pique a dos jugadores y estaba realizado con un gusto exquisito. No en vano, acabó siendo de los programas más vendidos de la época en nuestro país, y esta vez, con absoluto merecimiento.

Spirits (Topo Soft, 1987)

Los que me conocen saben perfectamente de mi especial predilección por el título de Alejandro André, siendo el juego que inauguró el sello Topo Soft. Alejandro compuso una videoaventura que aprovechó al máximo las ventajas de presentar en pantalla dos escenas diferentes de forma simultánea; eso que se suele conocer con la denominación de split screen nos permitía manejar a un narigudo mago en la parte superior, mientras que en la inferior se nos ofrecía la localización de la esfera de poder, objetivo en primera instancia, además del resto de items y personajes que debíamos encontrar durante nuestro periplo por el castillo embrujado.

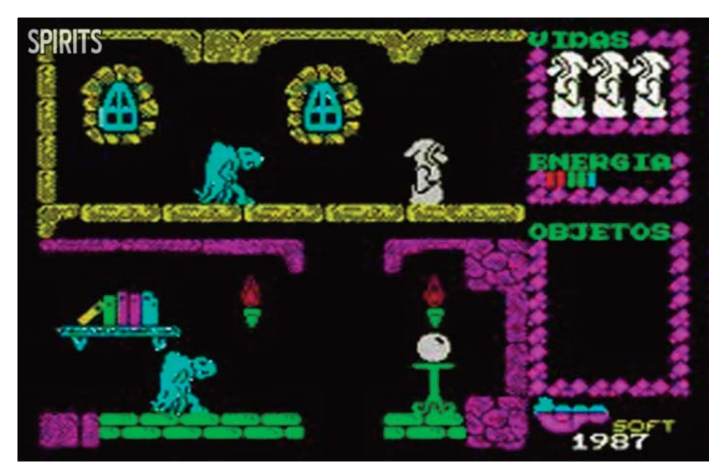
De Spirits me gustaba prácticamente todo: su peculiar estilo gráfico; la aleatoriedad de la ubicación de los objetos, algo que hacía diferente a cada partida; su melodía de introducción, una partitura de dos canales tan sencilla como cargada de misterio; la habilidad de poder cambiar de objetivo en la pantalla inferior pulsando el número correspondiente... Sí, la dificultad de los saltos podría estar mejor medida, pero es pecata minuta ante uno de mis preferidos de siempre.

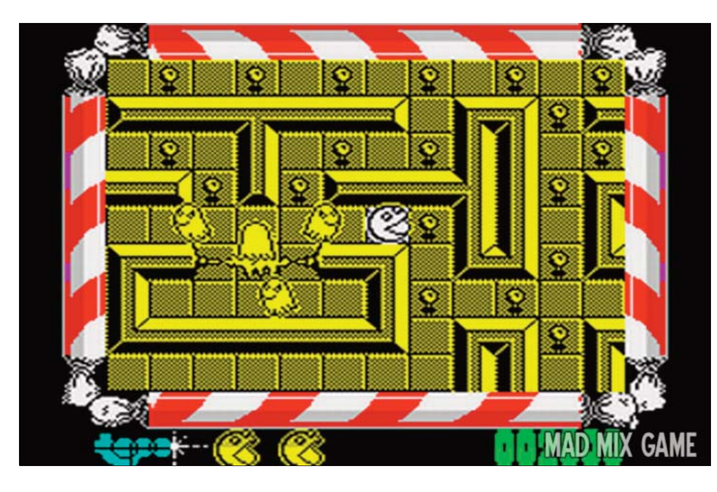
Spirits es una videoaventura que aprovecha al máximo las ventajas de presentar en pantalla dos escenas diferentes de forma simultanea

Mad Mix Game (Topo Soft, 1988)

Rafael Gómez tuvo la feliz idea de extender el concepto original del Pac-Man y dotarlo de un puñado de arte español, convirtiendo al comecocos en un auténtico héroe capaz de mutar en tanques y naves dotadas de disparos, o transformarlo en hipopótamo o excavadora para hacer frente a un compendio delirante de enemigos encabezados por una mariquita tocabolas y una criatura verde absolutamente repugnante.

Los quince niveles que ofrecía el juego daban para rato; mientras escuchábamos la inolvidable melodía de Gominolas, nos sentíamos tremendamente orgullosos de que en nuestro país se parieran juegos como éste, capaces de luchar contra una primera impresión que pudiera parecer un simple calco de una idea más que trillada, e ir mucho más allá, componiendo un juego capaz de lograr ser patrocinado por Pepsi... eso sí, a cambio de que a Mad le crecieran patas. Tanto refresco no debía ser bueno.

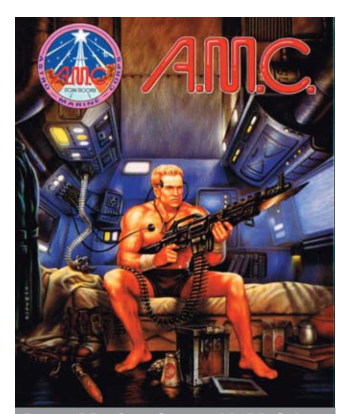




Cozumel (Aventuras AD, 1990)

Del grueso de videojuegos generados en nuestro país en aquella añorada Edad de Oro, gran parte de tales programas se modelaban en forma de aventuras conversacionales. El género, alumbrado por William Crowther a través de su Colossal Cave Adventure allá por 1976, alcanzó altas cotas de inspiración en territorio hispano, tanto por el grupo de programación AD encabezado por el ilustre Andrés Samudio, como por otros títulos menos conocidos pero igualmente meritorios, como Abracadabra, Ke rulen los petas -





Astro Marine Corps (A.M.C.) es un arcade al más puro estilo run and gun, que ofrecía un nivel técnico admirable para las capacidades del Spectrum

auténtico precursor del paupérrimo lenguaje utilizado en los SMS- o El Enigma de Aceps.

En Cozumel comenzaba la denominada trilogía de Ci-U-Than, continuada posteriormente con Los Templos Sagrados y Chichen Itzá. Encarnando a Doc Monro, comenzábamos la aventura naufragando en la isla de Cozumel, en busca de las ruinas sagradas de Tulum y Cobá. El juego ofrecía escenarios gráficos muy detallados y personajes con los que, aparte de interactuar, debíamos estar atentos a su comportamiento independiente de nuestras acciones. Una auténtica joya para los amantes del género, que si bien alcanzaba su punto álgido en la versión Atari ST, exhibía sus cualidades sin tapujos en nuestro querido ZX.

Astro Marine Corps A.M.C. (Creepsoft, Dinamic, 1989)

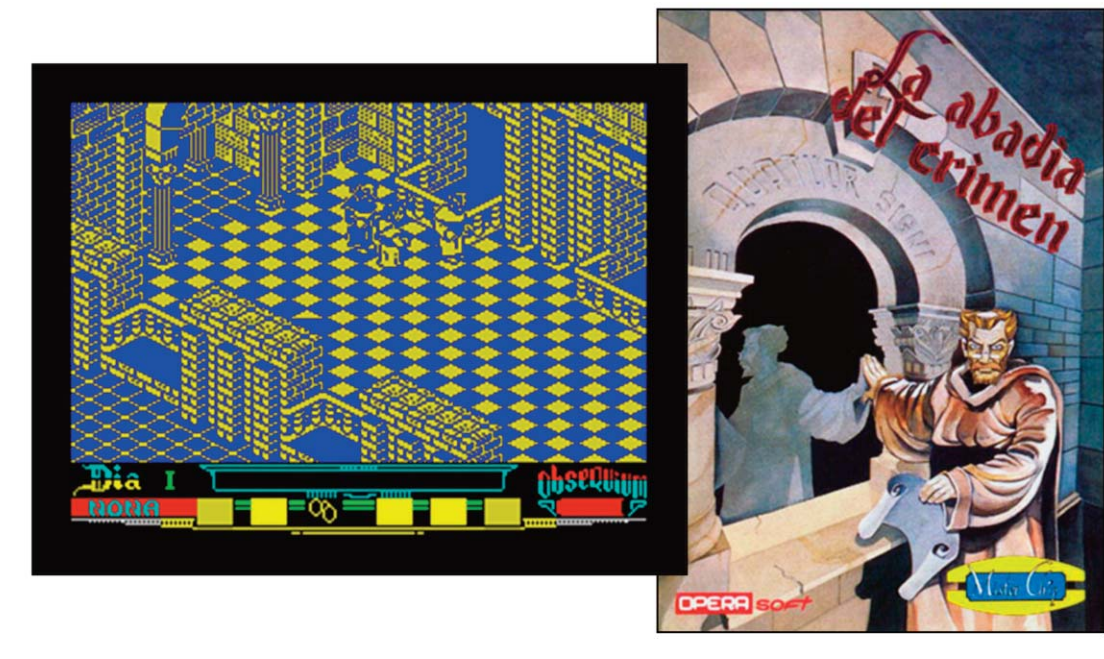
Pablo Ariza logró realizar un arcade que, al más puro estilo run and gun, ofrecía un nivel técnico admirable; sprites de considerable tamaño, escenarios plagados de detalle, y todo el conjunto bañado con un colorido que nos alejaba por momentos de la monocromía que exhibían muchos de los juegos de ZX Spectrum.

Pero no sólo destacaba el apartado visual; la martilleante melodía de Jose A. Martín lograba grabarse a fuego en nuestras mentes, la jugabilidad propia de un arcade tan vibrante como complicado, y aquellas míticas frases que de vez en cuando parecían reírse de nosotros, como el eructo de la dichosa planta carnívora que emergía del suelo y escupía nuestros huesos... Astro Marine Corps era un juego prácticamente redondo. Hoy día, y aún a riesgo de equivocarme, perdura en su madurez como un buen arcade de la vieja escuela.

Viaje al centro de la Tierra (Topo Soft, 1989)

Trasladar a nuestro ordenador las aventuras literarias imaginadas por el visionario Julio Verne

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



parecía un reto enorme. El proceso de desarrollo de este juego no estuvo exento de problemas; Rafayo Gómez y Alfonso Fernández 'Borrocop' lograron llevar a cabo la implementación de tres niveles absolutamente inolvidables, quedándose por el camino un par de niveles más que no pudieron ser incluidos en el juego final (y que vimos no hace demasiado en la versión extendida del juego que lanzó Topo Siglo XXI).

El juego tenía la habilidad de conjugar un nivel introductorio de puzzles con dos niveles de videoaventura y plataformas en los que debíamos combinar sabiamente a los tres personajes protagonistas de la historia, tanto Axel como Grauben y el profesor Lidenbrock, cada uno con sus particulares características. Como en otros juegos de esta lista, la versión Spectrum no podía alcanzar a las de 16 bits, como era lógico, pero sí que sabía ofrecer colorido y detalle en sus escenarios.

La Abadía del Crimen (Opera Soft, 1987)

Me resulta tremendamente curioso, pero no falla. Cada vez que intento hablar o escribir sobre La Abadía del Crimen, me suelo quedar en blanco. En blanco. En este caso no soy capaz de encontrar las palabras que a menudo me vienen a la cabeza cuando quiero comentar un juego, seguramente porque, diga lo que diga, o escriba lo que escriba, no seré capaz de acercarme ni siquiera una pizca a la grandeza y magnitud de esta aventura.

Paco Menéndez, con la inestimable ayuda en los gráficos de Juan Delcán, decidió dejarnos un auténtico legado encerrado en el código de esta misteriosa Abadía, a la que no le hizo falta los derechos de la obra de Umberto Ecco para lograr sumergirnos en sus recovecos, sus aposentos, sus estrictas reglas, sus laberintos, su magia. Tanto encerraba esta obra que fue indispensable utilizar los 128k de los modelos de Spectrum que disponían de ellos, dejando a los usuarios del pequeño gomas 48k a las puertas de la Abadía. Quedarse fuera suponía un imperdonable pecado que nadie debería cometer.

La Abadia del Crimen hacía uso de los 128k de los modelos de Spectrum que disponían de ellos, no funcionando en los modelos de 48k

Texto: PEDJA
cedido por ELPIXEBLOGDEPEDJA

Katawa Shoujo, chicas con sorpresa



La capacidad del ser humano para superarse a si mismo cada día es sorprendente. Echando la vista atrás es inquietante observar como hace 10 años un tablet era un sueño impensable de la misma manera que un troglodita quedaba asombrado por las tremendas ventajas que aportaba la rueda en su tiempo.

Los avances tecnológicos y sus frutos han moldeado firmemente la sociedad hasta el día de hoy, y lo siguen haciendo lenta y secretamente. Por desgracia, el mismo ser humano que es capaz de engendrar tales maravillas, tiene la misma capacidad para pervertir su uso hasta límites insospechados en los que uno no sabe si reír, llorar, o simplemente subir a lo alto de una montaña para exclamar al mundo un profundo ¡WTF!

La historia que hoy nos ocupa podría remontarse muy atrás en el tiempo, durante un bonito atardecer en un mercado (o ágora) cualquiera de la antigua Grecia, pero no es menester hacer la historia tan larga. Es de suponer que muchos de los aquí presentes tendrán conocimiento o habrán visitado alguna vez ese crisol de culturas y opiniones que es 4chan. A pesar de que la mayor parte de la sociedad considera el sitio como un lugar repleto de pornografía de todo tipo, algunas de sus secciones no son del todo malignas y tienen un contenido muy interesante. Sobre todo la sección de anime (conocida como /a), donde se pueden encontrar dibujos hechos por aficionados que le dejan a uno con esa envidia malsana por tener los dedos porrones y de sólo saber usar la mano para tomar de rehén a la salchicha. Fue en ese lugar donde el 4 de enero de 2007 se plantó la semilla de un título diferente y turbador.

Todo comienza cuando un usuario anónimo publicó unos bocetos de como sería un juego inspirado en un manga de un autor conocido como Raita. Desde ese momento, todo el que pasaba por allí expresaba su opinión de como querría que fuese el argumento, desde tiernas historias de amor pasando por dramones culebrónicos, hasta las más oscuras fantasías sexuales que uno pueda tener. Todo esto pasó a un foro donde se discutía, se escribía y se dibujaba, hasta que los usuarios

Todo comienza cuando un usuario anónimo publicó unos bocetos de como sería un juego inspirado en un manga de un autor conocido como Raita



más activos se juntaron en un equipo conocido como 4Leaf Studios y comenzaron el desarrollo del juego en el verano de 2007 de manera totalmente desinteresada. Tras cinco años de largo desarrollo por fin salió a la luz pudiéndose descargar gratis para cualquier sistema operativo. Resulta encomiable que para ser un juego hecho por aficionados, cada uno de un país diferente y en plan compadre el acabado es francamente notable, teniendo el juego una bonita banda sonora, fondos agradables a la vista y un diseño de personajes que... bueno, todo muy profesional.

Katawa Shoujo (literalmente, chicas discapacitadas) nos pone en la piel de Hisao Nakai, un chavalín que al declarársele una bella muchachita está a punto de morir por culpa de un defecto cardíaco congénito que se le junta con la emoción del momento, por lo que tiene que pasar un par de meses en el hospital. Al terminar su convalecencia no lo mandan a casa a guardar reposo, no, eso sería demasiado sencillo y no habría nada que contar. En lugar de eso, sus padres deciden internarlo en el Colegio Yamaku para jóvenes discapacitados, donde aparte de tener un servicio de atención médica las 24 horas con personal altamente cualificado, estudian unas alumnas que serían el sueño del gran Antonio Recio. ¿Dónde dice que no se puede ser una lisiada de pechotes revoltosos? El caso es que nosotros los jugadores, tendremos que ayudar al bueno de Hisao tomando una serie de decisiones que influirán en la relación que tendrá con cada una de las protagonistas. Básicamente lo que hay que hacer durante todo el juego es hartarse de leer y tomar las decisiones que se crean oportunas para vivir nuestra tierna historia de amor.

Katawa Shoujo (literalmente, chicas discapacitadas) nos pone en la piel de Hisao Nakai, un chavalín que al declarársele una bella muchachita está a punto de morir








A priori uno puede pensar que se va a enfrentar a un juego desagradable por la mera circunstancia de tocar un tema algo delicado y pertenecer al género eroge, pero cuando uno se mete en la historia y empieza a leer línea tras línea, uno no puede evitar sentir que está frente a que esta trabajado con mucho cariño y dedicación. Todos los personajes están muy bien perfilados, cada uno con sus traumas, complejos, problemas y...bueno, su detallito sin importancia. Lo malo es que uno no puede evitar que le entre esa risa traicionera cuando se se llega a un tipo de situación en el que los ojos juegan una mala pasada y postran su línea de visión en un lugar donde debería haber algo que no está. Esto genera no uno, sino varios momentos de "soy una mala persona y voy a ir al infierno por reírme de todo esto".

A estas alturas, el lector se estará preguntando ¿pero... hay guarrerida española o no? La duda ofende, ya que un juego de tales características tenía que tener su toque picante para atraer a esas enfervorizadas masas que buscan algo diferente. Lo fundamental es cortejar debidamente a la dama elegida. Evidentemente a la muchacha ciega no se le puede decir "ya veo lo que me quieres decir", de igual manera que es de mala educación rascarse el pié delante de la alegre lisiada. Además de las señoritas antes mencionadas, está la muchachita que no tiene brazos, la sorda que además es delegada de clase y la hija de Harvey Dent (véase a la foto de abajo para comprender el lol). Con un plantel de féminas como este es difícil elegir con quién se quiere llegar hasta el final para así lograr conocerlas por entero... quiero decir, a fondo.

Las escenas para adultos pueden desactivarse desde el menú de opciones para hacer la historia de amor más onírica y refinada todavía, pero cuando estas llegan, aparecen de una manera muy natural y provocando que esa risa floja antes descrita aflore cuando llega el momento de desnudarse y bueno, uno empieza a pensar cómo actuaría en una encrucijada de esas proporciones. Encima de todo, hay situaciones en las que el bueno de Hisao puede morir, ya que su corazón no está para muchos trotes, ya que siempre hay una chica pidiendo guerra de una u otra forma y ahí se encuentra nuestro audaz protagonista dispuesto a encarar todo tipo de problemas

Todos los personajes están muy bien perfilados, cada uno con sus traumas, complejos, problemas y...bueno, su detallito sin importancia





de cualquier manera o postura posible.

Como se suele decir, cada persona es un mundo, pero en el caso de Katawa Shoujo, cada chica es una decisión. Uno no puede evitar reírse de la saga Mass Effect y su sistema de decisiones. ¿Qué mas dará que mueran chorrocientos mil batarianos o krogan pudiendo vivir un amor de ensueño con una chica ciega y llevarla a pasear al campo a ver una bonita puesta de...? Pero al igual que en la aventura galáctica, si se elige malamente, la cosa puede acabar condenadamente mal, con una pobre muchacha de rodillas en el suelo llorando desconsoladamente porque su discapacidad impide que otros puedan llegar a amarla. Es inquietante observar lo complicado que es tomarse este juego en serio, quizá sea que aquí en occidente somos menos sensibles y se soporta menos la ñoñería.



Es innegable que Katawa Shoujo es algo diferente, nacido a partir de una cósmica y cómica casualidad, desarrollado por unos cuantos apasionados del género, lleno de pequeños detalles y con un planteamiento distinto. Cierto es que hay juegos que son mucho más subidos de tono, pero estos no cuentan con una legión de fans que lo defienden a muerte y arden en deseos de ver convertida esta historia en un anime con todas las de la ley. Pero lo mejor estar por llegar, ya que solo hay que sentarse a esperar a que internet escupa la siguiente bizarrada con la que muchos se llevarán las manos a la cabeza pensando que nada puede superar lo que acaba de ver. Yo ya estoy esperando.

ALBERTO
cedido por
WWW.PIXFANS.COM


Caballeros,vamos a trabajar en una nueva entrega de
Syndicate
necesitamos ideas de peso para atraer a jugadores jovenes y que desconozcan la franquicia


- - -
¿alguna idea?


- - -
¿nada?


sigh...


Pepo'12
observa
otro que pasa a engrosar la eterna lista de shooters





EN LOS ÚLTIMOS MESES SE HAN ANUNCIADO UNA GRAN CANTIDAD DE JUEGOS QUE HARÁN LAS DELICIAS DE LA COMUNIDAD GAMER. HE AQUÍ UNOS EJEMPLOS:

"KINGDOM HEARTS 3D. MUY ÚTIL CUANDO TE DEJAS LAS LLAVES"





"ASSASSIN'S CREED 3, AHORA EN AMÉRICA. Y COMO NO PODRÍA SER DE OTRA FORMA..."



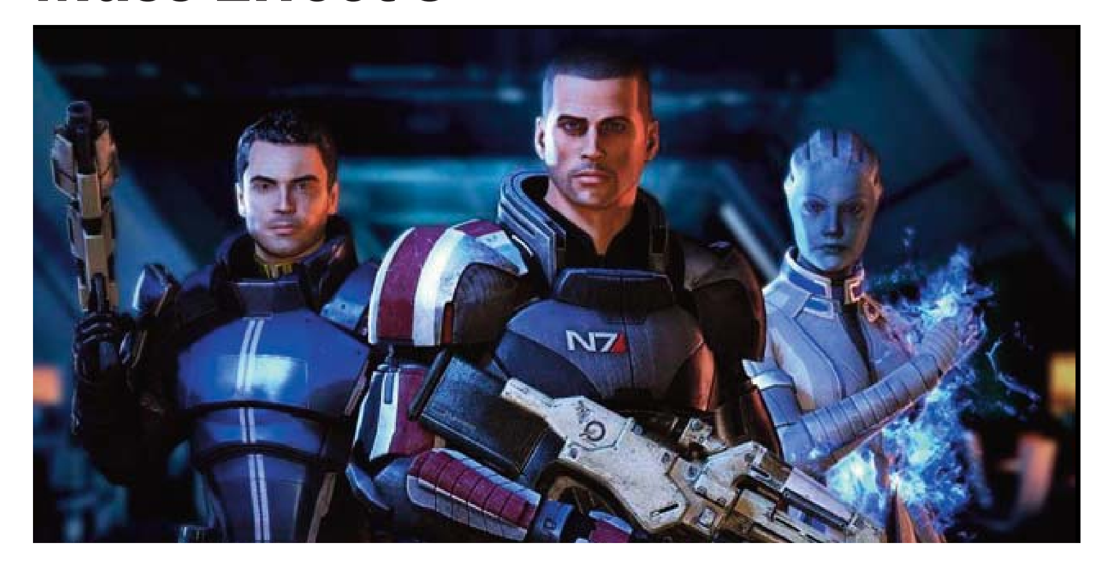
"Y, FINALMENTE, DIABLO III. CON LOS DE BLIZZARD TAN EN SU LÍNEA COMO SIEMPRE."



BLIZZARD

http://treveronsparadox.blogspot.com

Mass Effect 3



Muchos hemos sido los que hemos seguido las aventuras del comandante Shepard a lo largo de sus dos primeras entregas. El humano que destacó entre todas las filas de la humanidad para poder representar a su raza entre la multitud de razas alienígenas de la galaxia y así perseguir la mayor amenaza que ha asolado el universo: los Segadores.

Hemos tenido que realizar infinidad de misiones, colaboraciones poco deseadas y, en ocasiones, demasiadas esperas en ascensores infinitos, el único elemento no evolucionado en el futuro según la trilogia de Bioware, para encontrarnos en la última entrega que cierra esta cruenta batalla, porque los segadores... ya han llegado. Así comienza Mass Effect 3.

Y es que así comenzamos Mass Effect 3. La mayor amenaza de la galaxia está a las puertas de nuestro planeta y ya están atacando a todo lo que pasa por delante suya. Así, comenzamos con un Shepard que está encerrado en su propio planeta debido a los acontecimiento ocurridos en las dos primeras entregas. Sin nave, tripulación ni su título de espectro, una especie de policía intergaláctico. Pero claro, los segadores han llegado y eso cambia toda la situación.

Empezaremos teniendo que escapar de la tierra una vez ya hemos vuelto a tener el beneplácito de los dirigentes terrícolas. Volvemos al espacio en busca de una solución, un milagro que ayude a sacar las castañas del fuego de lo que parece una matanza inminente.

Esta es la historia de Mass Effect 3, la búsqueda de una esperanza para la humanidad y, en general, para toda la galaxia, ya que si cae una raza, las demás perderán fuerzas y caerán detrás de ellas.

La historia, como podeis ver, no esta mal, continúan con lo que nos ofrecieron en el primer y segundo juego, planteándola de manera muy épica en todo momento. El problema, sobre todo al principio del juego con un par de escenas bastante ortopédicas sobre un niño, es que se pasa de melodramático. Bioware intentando buscar el melodrama y la emoción ha encontrado un sentimentalismo excesivo que poco o nada tiene que ver con la saga. Aun así, estos momentos son los que menos, teniendo una narrativa sólida y muy bien estructurada en todo momento, y recalco ese todo momento.

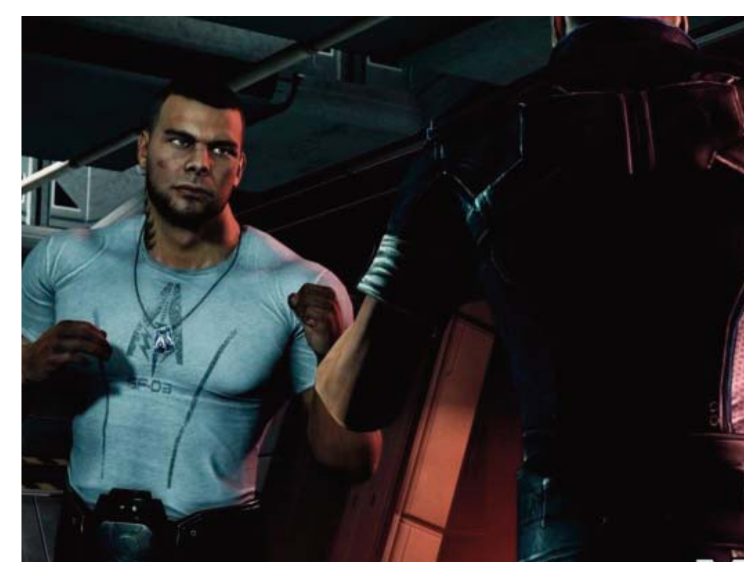
Como ha sido habitual en la saga, las misiones secundarias son abundantes y con una fuerte ligazón a la historia principal, te-

niendo todo una recompensa, ya sea tanto material como narrativa. Estas están diseminadas por todos los lugares por los que deambulamos, siendo muy sugerente y original el sistema por el que obtendremos estas misiones, que será escuchando las conversaciones automáticas que están a nuestro alrededor en nuestros diferentes escarceos por la Ciudadela o cualquier sitio en el que nos encontremos.

La jugabilidad ha sufrido un lavado de cara bastante importante. La saga Mass effect siempre ha pecado de no saber realmente en qué género debería de estar. Así, el primer juego se nos planteó un sistema de conversaciones y mejora personal muy cercano al RPG al que la desarrolladora estaba más acostumbrada, primando mucho el sistema de conversaciones que tan famoso hizo al título. El problema de este es que no estaba demasiado bien definido el sistema de combate, queriendo coger lo mejor del género de los shooters al más puro estilo Gears of War, mezclándolo con un sistema de mejora del personaje parecido al que nos pudo ofrecer Fallout 3 pero de una manera mucho más pobre.

Esto no llego a cuajar demasiado y por ello se intento mejorar en su segunda entrega, primando muchisimo más la acción sobre los propios elementos RPG, aunque con un sistema conversacional al mismo nivel.

En esta tercera entrega, debido también a las críticas y sugerencias de los aficionados, Bioware no ha querido pillarse los





dedos y nos ha ofrecido un juego a la carta. ¿Quieres más acción? Pues vale ¿que quieres más elementos de roleo y perder un poco de vista el combate? Pues no te preocupes, te lo damos ¿que quieres un juego más completo? Pues ¡ala!. Así, nos hemos juntado con tres sistemas que nos dan de una u otra o ambas cosas, al gusto del consumidor y que se agradece, ya que muchos usuarios prefieren disfrutar su aventura de una manera concreta, aunque siempre se recomienda que se coja el modo de juego que da ambos elementos al 100%, ya que es el verdadero Mass Effect 3, perdiéndose un poquito de la esencia en los otros dos modos de juego.

Podremos mejorar las armas encontrando o comprando en los diferentes comercios, principalmente en la ciudad capital de la galaxia, la Ciudadela, algunos bonificadores que nos ayudarán a acabar con nuestros enemigos lo antes posible. También podremos ir subiendo nuestras habilidades por un sencillo árbol que nos irá pidiendo que elijamos entre una u otra opción.

Las coberturas y el shooter estarán presentes de una manera muy activa, en cualquiera de los modos que hayamos elegido. Esto, será ayudado por las diferentes habilidades que hayamos mejorado, siendo diferentes según la clase que hayamos elegido al principio del juego o de la saga, según hayais importado vuestro personaje desde la primera entrega o empezáis una partida en este juego.

El apartado técnico es simplemente soberbio. Antes de nada, tengo que aclarar que no estamos delante de uno de los apartados gráficos más sobresaleintes de la generación, ni mucho menos. Pero la ambientación que Mass Effect ha destilado desde su primera entrega y el gran apartado artístico y de diseño, sigue siendo algo digno de elogio y de recordar.

Además, se ha conseguido un buen sistema de físicas con los enemigos cuando son derribados y no hay demasiados problemas dentro del juego, aunque haberlos, los hay, pero cada vez van siendo menos según los parches que se están lanzando a día de hoy para el título.

Apartado sonoro

Y qué decir de una de las mejores bandas sonoras que hemos podido disfrutar en esta generación, simplemente magistral, sabiendo acompañar en cada momento a la acción y sin sobrar o faltar ni una sola nota. Y, por supuesto, con un doblaje al inglés digno de la actuación de las mayores superproducciones clásicas de Hollywood, una maravilla.

Un cierre magistral para una saga sobresaliente. La ciencia ficción tiene nombre en esta generación y es sin duda Mass Effect.

PABLO FRANCO
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS


juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

Máquinas del pasado



Recreativas del recuerdo

La evolución que ha tenido el videojuego en los últimos veinte años ha dejado tras de si resquicios de historia videojueguiles para llegar a ser lo que es hoy. Con el paso del tiempo, lo que en su día fueron dioses venerados por los jugones de época, hoy se han convertido en auténticos sarcófagos, tesoros que para encontrar tenemos que disfrazarnos de auténticos arqueólogos para localizar alguno de estos tesoros de la historia del videojuego: las recreativas

Parece que fue ayer cuando jugué por ultima vez a una recreativa. Pues si: fue precisamente ayer. Hacia muchos años que no me daba por pisar un local de estos, por el que los años han dañado hasta dejarlos en estado crítico. Por suerte o por desgracia, en mi ciudad me sonaba que había uno que seguía vivo. Nada mas poner un pie dentro ya me di cuenta de que esto ya no era lo mismo. Para empezar faltaba algo que siempre existía y que en algunos casos, vivían en dichos locales: los jugones. Donde esta esa fauna que vivía junto una maquina en concreto, que agarraba con celosía su maquina favorita? Donde esta el típico personaje que te gorroneaba tus créditos para jugar el? Donde esta el Tuli de turno que hacia vida dentro del local y solamente salia de ahí cuando cerraban? Pues eso se ha perdido. Un ambiente silencioso,hasta a las recreativas le habían quitado el sonido para que no se oyera sus demos iniciales.

Y que decir de las protagonistas? Apenas tres máquinas quedaban en pie, luchando contra el tiempo con armas inferiores. Una F355 Challenge, con su cabina de tres pantallas hacia presencia delante de mi. La sensación que me despertó dicho árcade al verlo fue una indiferencia total. En su día,esa máquina con tres pantallas incorporadas era lo mas en “simuladores” arcades. Pero al volver a verla, no consigue llamar la atenciónni a un fan de los arcades como un servidor.

La que si me llamo la atencion fue la cabina del majestuoso Sega Rally 2. Cuando salió por el 1998 fue todo un acontecimiento,ya que la superioridad técnica que mostraba comparándolo con cualquier otra máquina del recinto,las dejaba a la altura del betún.

No me pude resistir y volví a jugar casi 15 años despues. Todo listo para jugar. Un euro igual a dos créditos. Que? Bueno,me esperaba algo peor, como partida a un euro. Introducirr la moneda y vol-

ver a revivir el momento en que te sentabas por primera vez en elsi-llónn deplásticoo de la arcade,merece la pena pagar uneuro. Duranteel transcurso de la partida, Sega Rally 2 obligó a mi conciencia a pararse en seco y creer que estaba jugando como si los años no hubieran pasado para mi. No me importaban que sus gráficos se hubieran quedado desfasados. Disfruté como antaño.

El galardón a Arcade Viejuna se la llevó Daytona Usa. Sinceramente,no esperaba encontrarme con una maquina del 1994. Observando este pedazo de historia de los arcades te das cuenta como en 20 años el concepto de video juego ha cambiado considerablemente. Entre añoranza y pena, dejé a un lado tal rey de los arcades de velocidad de los salones recreativos de los 90, y abandonar el salón. Es triste ver como solamente existe un salón de recreativas en tu ciudad,cuando apenas 15 años eran el local mas frecuentado por chavalesque iíbamosa descubrir nuevos juegos y divertirnos en compañía de nuestros colegas. Todo eso ya se ha perdido.

El furor de los salones recreativos, donde se exponían las últimas y mas potentes novedades arcades del mercado salidos y por salir, se ha ido diluyendo con el tiempo a medida que las consolas domesticas han ido equiparando su potencial con el de las recreativas. Porque hoy día, quién va a pagar por jugar a un juego que técnicamente,visualmente y jugablemente, es muy inferior a lo que se puede jugar en las actuales consolas? Pagaríamos los que vivimos esa época gloriosa de los salones. Pero y los jugadores que no la vivieron?Las miran con re-





pugnancia pero con respeto.

Esto en nuestro país, porque cabe recordar que en Japón no se ha apagado ni mucho menos, el furor a estas maquinas. El público japonés es ferviente usuario a máquinas recreativas y por eso, compañías como Capcom les cuidan sacando versiones de Street Fighter 4 aún existiendo versión para consolas, cuyo éxito de la maquina es mas que notable. En nuestro país, en cambio, hace muchos años que los dueños de los salones decidieron tomar dos caminos: no actualizar sus juegos o directamente,cerrar. Y llegado a este punto, me pregunto: Es posible que los salones recreativos vuelvan a tener una segunda juventud?

Quizás una solución para la resurrección de los míticos salones sea dedicarla exclusivamente a clásicos arcades. Imaginad un salón con Arkanoid, Street Fighter 2 , Snow Brows, King of Fighter 94, Metal Slug, Pacman, entre otros clásico el local estuviera mas orientado a mostrar a qué se jugaba entonces y cómo se jugaba.

Ya no hablo de conseguir la cabina y la placa, que hubiera sido maravilloso, sino de máquinas con emuladores incorporados con cientos de juegos. No es lo mismo, pero esquivando las adversidades que conlleva recuperar el cabina y su placa, ya valdría.

Quizás sea la paranoia mental que un jugón de arcades, resignado por el trato que el tiempo les ha dado, se hace para si mismo, haciéndose creer que algún día podría volver a ver unos salones como antaño.

Pero abriendo los ojos, las únicas opciones para rememorar los clásicos es a base de descarga en plataformas de descarga digital, o bien usando emuladores, o bien creándote tu propia maquina en casa. Esta última opción era el sueño de cualquier crío que disfrutaba haciendo Shoryukens con su Ryu de turno.

Una lastima que una parte tan importante de la historia del videojuego haya sido maltratada por el avance tecnológico de las consolas domesticas. Curioso.

JESÚS MARTÍNEZ
cedido por
PROYECTO CROMATIC

LIVES

www.gamestribune.com



Bible Adventures



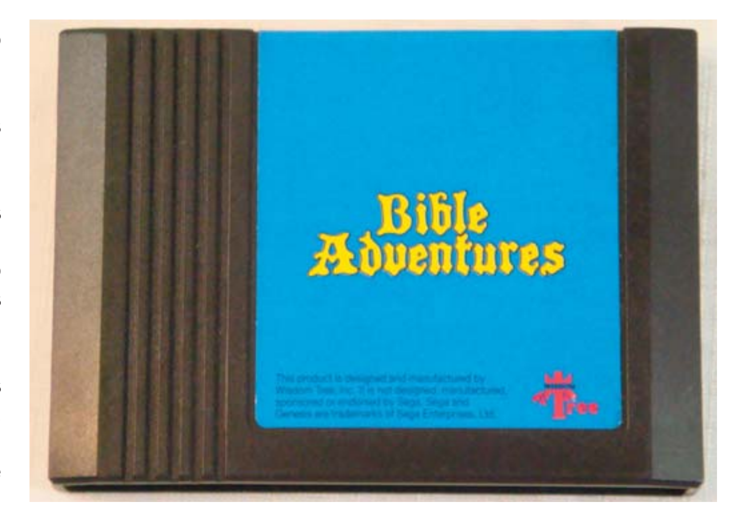


Terminamos con los juegos de historia religiosa de Wisdom Tree para Mega Drive con el cuarto de los títulos que la desarrolladora lanzó sin licencia para la consola de Sega, el insufrible Bible Adventures, conversión del original de NES

Wisdom Tree no fue la primera en el campo de los juegos de contenido religioso, pero sí la que consiguió una cierta penetración de mercado, con 350.000 copias vendidas de su **Bible Adventures** para NES, aún sin contar con licencia oficial. Así, aunque fuera casi al final de la vida útil de Mega Drive, convertir su mayor éxito a la consola de Sega debió parecerlas la opción más lógica.

Lanzado en 1995 en un cartucho *custom* (como los demás títuos de Wisdom Tree, que evitaban imitar incluso la forma de los cartuchos oficiales para no entrar en terreno legal aún más pantanoso), este título suele formar parte de las listas de peores juegos de la historia para aquellos que tienen un conocimiento profundo de los respectivos catálogos consoleros. Bible Adventures contiene en realidad tres juegos: El Arca de Noé, Moisés bebé y David contra Goliath. Los tres comparten el mismo tipo de gráficos y de animaciones, por llamarlas de alguna manera, y los tres son igual de tediosos, aburridos y desesperantes.

Al igual que en anteriores ocasiones, el juego nos deja desactivar la música desde el menú inicial, el mismo desde el que elegimos a cuál de las tres “aventuras” queremos jugar. Esto ya es indicativo de que, una vez más, seguramente los creadores son conscientes de la auténtica aberración que constituye la supuesta banda sonora, compuesta con un instrumento y medio, más o menos. Si



escogemos ponernos en la piel de Noé, de entrada podemos pensar que estamos ante un plataformas sencillo y no del todo feo, pero en cuanto comenzamos a movernos vemos que tanto la animación como los escenarios son una broma de mal gusto, que nuestro objetivo de recolectar los animales para el Arca se ve obstaculizado por un control lamentable y que los efectos de sonido son más propios de una vieja Atari.

La cosa es más grave que simplemente un apartado técnico pobre. Al menos, tanto **Exodus** como **Joshua & The Battle of Jericho** ofrecían una jugabilidad correcta y un interesante diseño de niveles. Sin embargo, en Bible Adventures pronto nos daremos cuenta de que, con insignifcantes diferencias, estamos jugando al mismo juego con tres nombres distintos: un juego de acción o un simple combate para David y Goliath podría haber tenido su gracia, pero en lugar de eso nos vemos reducidos a recolectar ovejas; mientras que lo único que hace al juego del pequeño Moisés algo más llevadero es el hecho de que sólo tenemos que cargar un mismo "objeto" (el propio bebé) hasta el final del nivel, en vez de llevar varios de un lado para otro (los animales). Y eso a pesar de que, al menos en este caso, la ambientación egipcia y la presencia de enemigos animales y humanos (guardias de palacio, o lo que sea) podrían haber dado pie a un plataformas interesante, tal vez incluso a un descarado clon de Mario. En vez de eso, en los tres juegos nos vemos continuamente rebotando hacia atrás cada vez que un enemigo nos roza, y perdiendo el bebé o animal que llevemos en brazos para tener que correr a buscarlo de nuevo. En el caso de David, hasta esas enormes ardillas rojas nos atacan tirándonos nueces.

Dicho de otro modo, el mayor problema de Bible Adventures (casi por encima de su nula jugabilidad) es su renuncia total a ofrecer una experiencia de juego mínimamente variada. Este factor elimina cualquier posibilidad de que los niños disfruten aprendiendo, si ese era el objetivo de Wisdom Tree. Es más, durante nuestros recorridos iremos encontrando algo que parecen notas, que al recogerlas saldrán volando hacia el cielo (por motivos desconocidos) y cuyo contenido aparecerá en pantalla a continuación. Algunas mostrarán consejos para la correcta consecución de nuestros objetivos y otras serán fragmentos del Antiguo Testamento, tal vez el único modo de meter con calzador el aspecto educativo.



Pero aunque los tres juegos sean prácticamente iguales, la premisa de recoger uno o más objetos para llevarlos a uno o más puntos del escenario podría haberse implementado de una manera entretenida. La dificultad podría ser parte de un diseño de escenarios y enemigos que resultara desafiante de forma intencionada, y no como consecuencia de un paupérrimo trabajo de desarrollo. Tratar de lidiar con estas mecánicas de juego son un auténtico ejercicio de masoquismo, sobre todo si tenemos que volver a buscar a los animales a su posición original cuando se nos caen tras recibir un impacto. Insufrible.

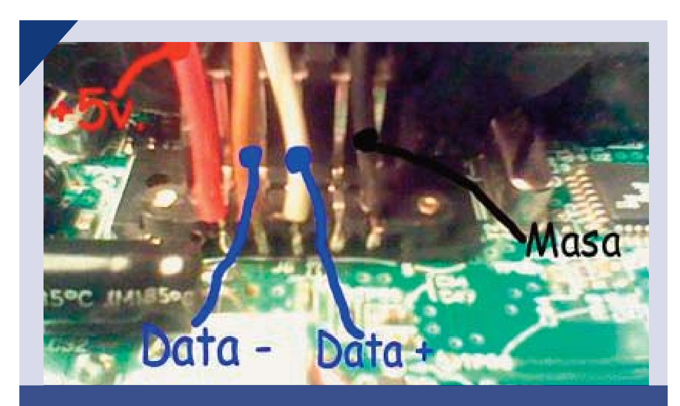
Estamos ante uno de esos raros casos en los que cuesta trabajo encontrar algún aspecto positivo a un juego. Sólo el coleccionismo podría llevar a desear una copia de esta atrocidad. Por otro lado, con el original de NES nos iría igual de bien (o de mal).

CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com



Un slot USB en el mando de una Xbox

Una sencilla modificación que nos va a permitir habilitar un lápiz USB como Memory Card



Desmontamos el mando y localizamos los siguientes puntos. Cada uno de ellos tiene la función indicada. Estañamos la zona y procedemos a cablear



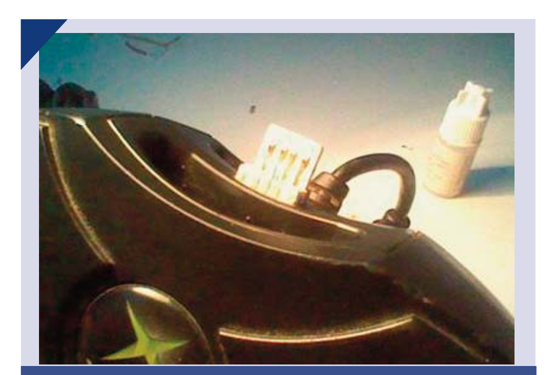
Pin	Signal	Color	Description
1	VCC	■ (rojo)	+5V
2	D-	□ (blanco)	Data -
3	D+	■ (verde)	Data +
4	GND	■ (negro)	Ground

Para saber a dónde va cada cable tan solo debemos seguir este sencillo esquema. Unimos cada uno de ellos con la parte correspondiente del USB

El mando de X-BOX, como todos sabréis, tiene dos slots para memory card. Dichos memory's son oficiales de Microsoft y evidentemente en formato X-Box. La finalidad de la siguiente modificación es colocar una toma USB adicional, para así, poder guardar partidas en un lápiz de memoria en lugar de los soportes originales. La ventaja de esta modificación es que no tenemos que desmontar la consola para nada, toda la faena la haremos en el propio mando.

Para esta modificación tan solo necesitaremos un mando Xbox, un slot USB de una cable macho-hembra, un soldador y un poco de estaño.

La X-BOX, si la tenemos de origen, utiliza el formato "FATX" para las memorias. Por este motivo, una vez insertemos el pendrive, la propia consola formateará automáticamente la unidad dejándola vacía. Además el formato mencionado no es compatible con el PC. Para los que tienen la consola modificada, y tienen instalado el XBMC, esta modificación es sumamente recomendable ya que este programa puede reconocer y leer el FAT16 y FAT32 así que podremos hacer multitud de cosas con el pendrive. La velocidad de transferencia de datos es alrededor de 600kb / seg, una velocidad muy aceptable tratándose de grabación de partidas o multimedia.



La mejor zona para colocar el conector es en el espacio que queda entre ambos slots de las tarjetas originales



Paro primero debemos desmontar el conector hasta quedarnos únicamente con los contactos metálicos

La parte que nos vale es la blanca de la imagen. Debe casar con el conector del lápiz USB que usaremos a partir de ahora como tarjeta de memoria. A su vez debemos hacer un hueco en el frontal del mando para dejarlo fijo en él



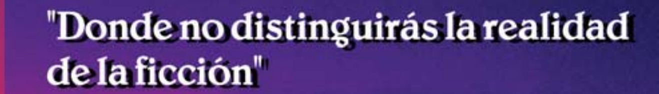
Siguiendo el esquema anterior, unimos la parte metálica con cada uno de los cables provenienites de la placa del mando. Estañamos cada cable al punto que le corresponde y fijamos el bloque



Esta es la imagen de como debe quedar el dispositivo ya insertado en el hueco del mando



A partir de ahora podemos usar un lápiz USB para poder grabar las partidas sin necesidad de la tarjeta oficial


"Donde no distinguirás la realidad
de la ficción"









porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652